MASCHINE

PRISE EN MAIN



Manuel d'utilisation écrit par: Benjamin Weiss; edited by Jens Hoffmann, Joshua Fielstra

Manuel d'utilisation: 1.0 (11/2008)

Software version: 1.0

Remerciements spéciaux à l'équipe de bêta-testeurs, dont l'aide nous fut précieuse non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour rendre ce produit encore meilleur.

Germany

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com



1 Bienvenue dans MASCHINE !

Merci d'avoir acheté MASCHINE !

MASCHINE est l'association du MASCHINE Controller et du logiciel MASCHINE, combinant les avantages des deux mondes pour votre musique, en live comme en studio. L'utilisation intuitive et directe du contrôleur dédié, le MASCHINE Controller, ainsi que les fonctions d'édition avancée et la flexibilité du logiciel MASCHINE en font le centre de création de vos productions musicales.

La création de beats sur ordinateur est souvent bien peu intuitive, mais l'utilisation du MASCHINE Controller la rend simple et amusante. Vous pouvez jouer librement sur les Pads ou encore utiliser la fonction Note Repeat pour vos improvisations. Vous pouvez également utiliser le Step Sequencer pour construire vos beats, comme sur une boîte à rythme classique.

Vous pouvez intégrer MASCHINE à toute station audio gérant l'un des formats VST, Audio Units ou RTAS, en une ou plusieurs instances, ce qui vous permet de profiter de ses capacités dans quasiment n'importe quelle configuration logicielle ; vous pouvez également utiliser MASCHINE en application autonome. Vous pouvez échantillonner les sons de votre choix, découper les boucles en tranches (slicing) et les réarranger facilement.

Mais MASCHINE est bien plus qu'un sampler ou qu'une groovebox ordinaire : il est livré avec une Library (bibliothèque) de 5 gigaoctets de sons préparés et assemblés par des artistes de renom, ainsi qu'avec un Browser (navigateur) simple d'emploi, basé sur des tags (ou attributs), qui vous donne un accès immédiat aux sons que vous recherchez.

Vous pouvez également contrôler vos appareils MIDI externes et autres logiciels MIDI depuis le MASCHINE Controller et personnaliser les fonctions des Pads, des encodeurs et des boutons selon vos besoins, grâce à l'application Controller Editor. Ceci est possible même lorsque vous utilisez parallèlement votre contrôleur avec l'application autonome ou avec la version plug-in de MASCHINE.

Nous espérons que le terrain de jeu de MASCHINE vous comblera tout autant que nous. Et maintenant, entrons dans le vif du sujet !

L'équipe de Native Instruments

2 Installation et configuration

2.1 Contenu de la boîte

Dans la boîte de MASCHINE, vous trouvez les éléments suivants :

1. Le MASCHINE Controller
2. Les DVD d’installation
3. Ce manuel «Prise en main»
4. Le «Guide d’Installation» du Service Center
5. Un câble USB
6. La carte du numéro de série

2.2 La documentation de MASCHINE

2.2.1 À propos de ce manuel «Prise en main»

Cette section vous présente les conventions de symboles et de styles utilisées dans ce manuel.

Notes en marge

Ce manuel utilise des notes dans la marge pour mentionner des points particuliers ou vous avertir de dangers potentiels. Les icônes introduisant les notes en marge vous permettent de voir le type d’information présentée :

! Lorsque vous voyez cette icône de point d'exclamation, lisez la note attentivement et, le cas échéant, suivez à la lettre les instructions et conseils qu'elle contient.

Cette icône d'ampoule indique que la note en marge contient des informations supplémentaires utiles. Ces informations vous aideront souvent à effectuer une tâche plus facilement, mais elles ne s'appliquent pas toujours à votre configuration ou à votre système d'exploitation. Elles sont toutefois dignes d'être lues par la plupart des utilisateurs et utilisatrices.

Styles spéciaux

Dans ce manuel, certains éléments textuels ont un style différent. Cette mise en forme distincte vous permet de reconnaître ces éléments en un coup d'œil :

Élément de menu : les entrées des menus de MASCHINE sont imprimés en *italique.*

Élément de l'interface graphique : les éléments de l'interface graphique (GUI) de MASCHINE sont imprimés en Petites Capitales. Vous remarquerez que ce style est utilisé pour tous les noms des curseurs, boutons et autres éléments qui vous permettent d'interagir avec le logiciel MASCHINE, mais pas pour les noms des éléments de contrôle du MASCHINE Controller (encodeurs rotatifs, pads, etc.).

2.2.2 Autre documentation

Vous avez présentement sous les yeux le manuel «Prise en main», qui vous propose une vue d'ensemble des principales fonctions et caractéristiques de MASCHINE. Pour des informations plus détaillées sur tous les thèmes non traités dans ce manuel, veuillez vous référer au Manuel de Référence de MASCHINE, disponible au téléchargement via l'application Service Center de Native Instruments. Vous pouvez également télécharger le Manuel de Référence via l'Update Manager sur le site web de Native Instruments :

www.native-instruments.com

Vous pouvez utiliser le MASCHINE Controller pour piloter d'autres logiciels gérant le MIDI ou des appareils MIDI externes. Pour toute information sur ces fonctions, veuillez vous référer au manuel du Controller Editor, situé dans le dossier Documentation à l'intérieur du dossier d'installation du Controller Editor.

2.3 Installer MASCHINE

Ce chapitre vous guide pas à pas dans la procédure d'installation de MASCHINE. L'installation inclut tous les composants de MASCHINE : l'application MASCHINE, la bibliothèque de sons et l'application Controller Editor.

2.3.1 Installation de MASCHINE sous Windows XP et Windows Vista

1. Insérez le DVD d'installation spécifique à Windows dans le lecteur optique de votre ordinateur.
2. Avec l'Explorateur de Windows, naviguez jusqu'au contenu du DVD.
3. Double-cliquez sur le fichier de l'installeur intitulé «MASCHINE Setup.exe».
4. Cliquez sur «Next».
5. Pour continuer, vous devez d'abord accepter l'accord de licence. Après l'avoir lu, cochez la case de confirmation puis cliquez sur «Next».
6. Pour effectuer une installation complète, laissée l'option Complete cochée et cliquez sur «Next», ce qui installe tous les composants à leurs emplacements par défaut. Pour désélectionner certains composants, ou bien pour installer l'application MASCHINE ou la Library (bibliothèque) de sons à un autre emplacement, choisissez Custom. Cliquez ensuite sur «Next».
7. Le programme d'installation vous guidera tout au long du processus d'installation. Veuillez suivre les instructions à l'écran.
8. Une fois l'installation effectuée avec succès, cliquez sur «Finish».
9. Pour installer le pilote matériel du MASCHINE Controller, connectez maintenant le MASCHINE Controller à votre ordinateur. Sur Windows Vista, l'installation du pilote s'achève automatiquement. Sur Windows XP, le message suivant doit apparaître :
10. Sélectionnez «Non, pas cette fois» puis cliquez sur «Next».
11. Dans la fenêtre suivante, sélectionnez «Installer le logiciel automatiquement» puis cliquez sur «Next».
12. L'installation du pilote matériel du MASCHINE Controller s'achève. La même procédure est alors lancée pour l'installation du pilote USB du MASCHINE Controller.

2.3.2 Installation du logiciel MASCHINE sous Mac OS X

1. Placez le DVD d'installation dans le lecteur optique de votre ordinateur. Son icône apparaît dans le Finder de Mac OS X.
2. Double-cliquez sur l'icône du DVD de MASCHINE pour afficher son contenu.
3. Double-cliquez sur le fichier de l'installeur intitulé «MASCHINE Installer.mpkg».
4. Cliquez sur «Continue» pour poursuivre.
5. Pour continuer, vous devez d'abord accepter l'accord de licence. Après l'avoir lu, cochez la case de confirmation puis cliquez sur «J'accepte». Cliquez ensuite sur «Continuer» pour poursuivre.
6. Sélectionnez le disque dur sur lequel vous souhaitez installer MASCHINE. Veuillez noter que vous ne pouvez installer MASCHINE que sur les disques durs comportant une version de Mac OS X remplissant les conditions minimales requises. Les disques durs sans version compatible de Mac OS X sont marqués d'un symbole Stop rouge, et vous ne pouvez pas les sélectionner comme destination de l'installation. À partir de Mac OS X 10.5, cette étape est sautée automatiquement.
7. Cliquez sur «Continuer».
8. Sélectionnez les éléments que vous souhaitez installer (nous vous recommandons d'installer tous les éléments mais si vous savez qu'un élément vous est inutile, décochez sa case). Si vous voulez installer le contenu de la MASCHINE Library à un emplacement personnalisé, par exemple sur un disque dur externe, cliquez sur l'icône de dossier dans la colonne «Location» ; ceci ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier une autre destination.
9. Cliquez sur «Installer» pour poursuivre. Le programme d'installation vous guide tout au long de la procédure d'installation. Veuillez suivre les instructions à l'écran.
10. Pour achever l'installation du pilote matériel du MASCHINE Controller, redémarrez maintenant votre ordinateur.

! Si un message d'avertissement concernant le test pour obtenir le Logo de Windows apparaît, ne vous inquiétez pas - cliquez simplement sur «Continue» pour poursuivre l'installation.

! Vous ne pouvez pas désélectionner l'application Service Center, car elle est nécessaire à l'activation du logiciel MASCHINE.

2.4 Activation de MASCHINE

Lorsque vous lancez MASCHINE pour la première fois, un message vous demande d'activer MASCHINE grâce au Service Center. Pour toute information à ce sujet, veuillez vous référer au Guide d'Installation du Service Center.

2.5 Connexion du MASCHINE Controller

La connexion du MASCHINE Controller à votre ordinateur est simple : branchez le câble USB (inclus dans la boîte) sur la prise USB à l'arrière du MASCHINE Controller, puis branchez l'autre extrémité du câble à l'un des ports USB de votre ordinateur.

Si vous disposez d'autres équipements MIDI tels que des synthétiseurs, des claviers, des boîtes à rythme ou des samplers, vous pouvez les connecter aux ports MIDI In et Out de votre MASCHINE Controller.



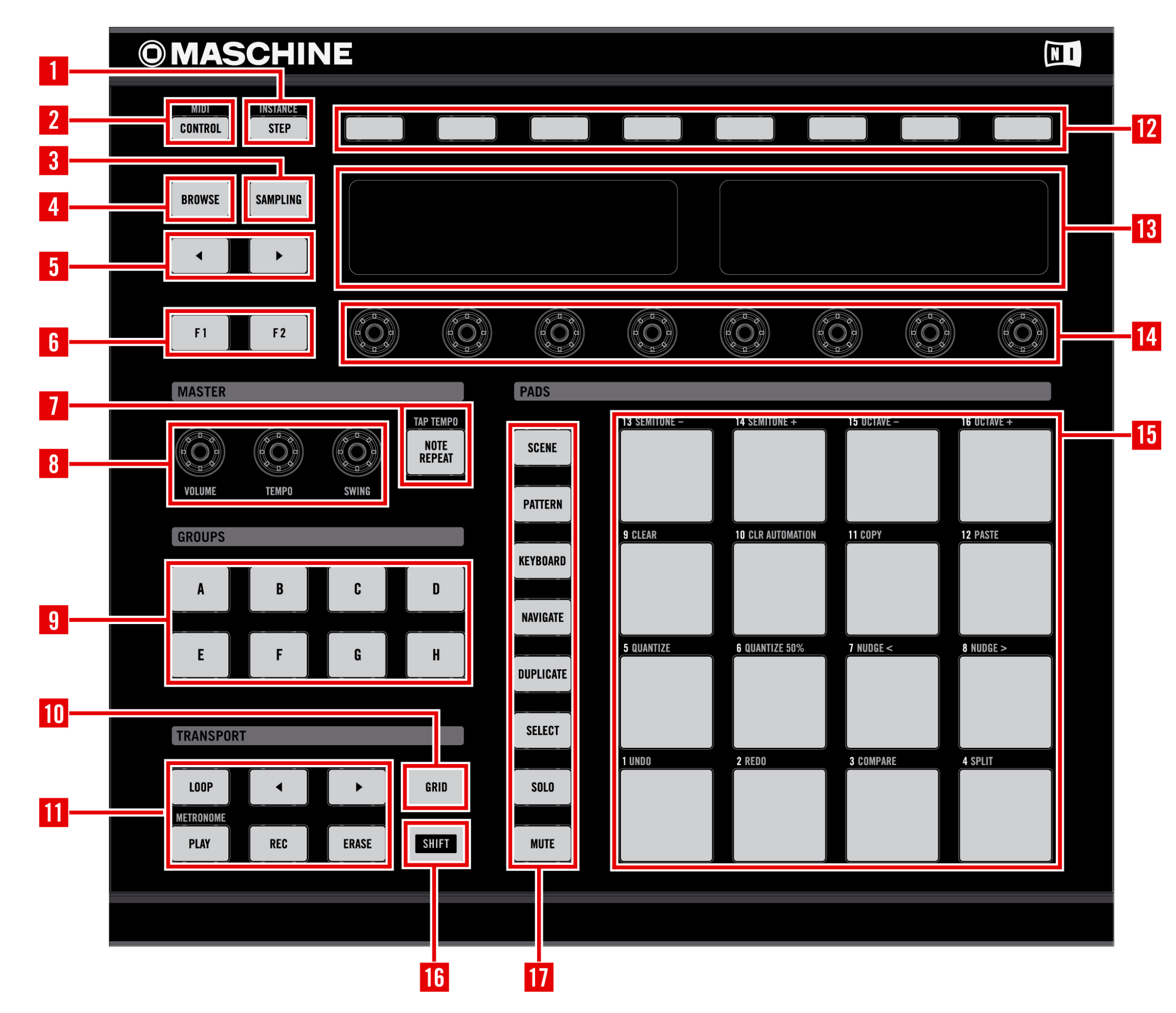
Sur son panneau arrière, le MASCHINE Controller embarque des ports MIDI In et Out ainsi qu'un port USB permettant de le connecter à l'ordinateur. Utilisez l'emplacement Kensington Lock pour attacher votre MASCHINE Controller à quelque chose de fixe et le protéger ainsi du vol.

! Si vous souhaitez connecter le MASCHINE Controller à un répartiteur USB (un «hub») plutôt qu'à l'un des ports internes de votre ordinateur, assurez-vous que le répartiteur dispose de sa propre alimentation électrique - le MASCHINE Controller ne fonctionnera pas sur un hub USB passif (alimenté par le bus USB).

3 Vue d’ensemble

Ce chapitre vous présente les éléments matériels du MASCHINE Controller ainsi que l’interface graphique du logiciel MASCHINE. Quasiment toutes les fonctions sont accessibles depuis l’un et l’autre. Si vous cherchez le nom d’un élément particulier de l’interface, vous pouvez revenir à tout moment à ce chapitre pour vous rafraîchir la mémoire !

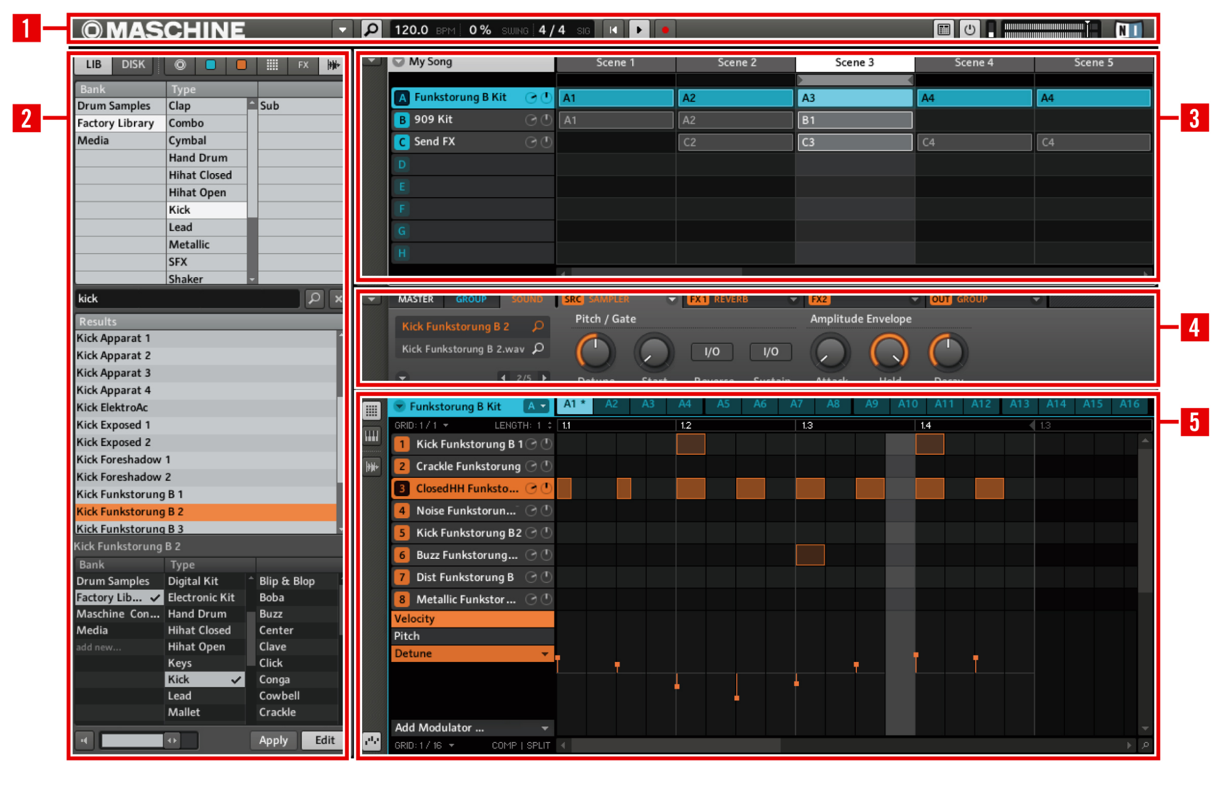
3.1 Matériel



Le MASCHINE Controller matériel.

1. Step Mode Button
2. Control Mode Button
3. Sampling Button
4. Browse Button
5. Page Buttons
6. Function Buttons
7. Note Repeat Button
8. Master Encoders
9. Group Buttons
10. Grid Button
11. Transport Buttons
12. Buttons 1-8
13. Écrans gauche et droit
14. Encodeurs Rotatifs 1-8
15. Pads
16. Shift Button
17. Modifier Buttons

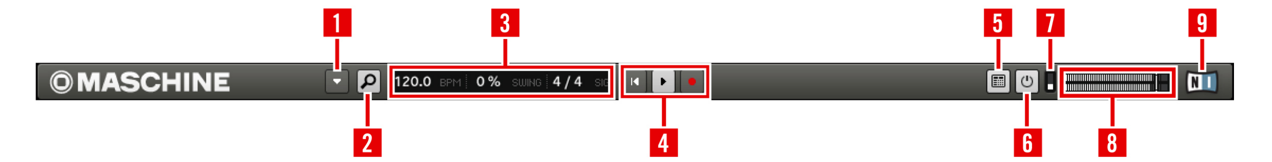
3.2 Logiciel



Le logiciel MASCHINE

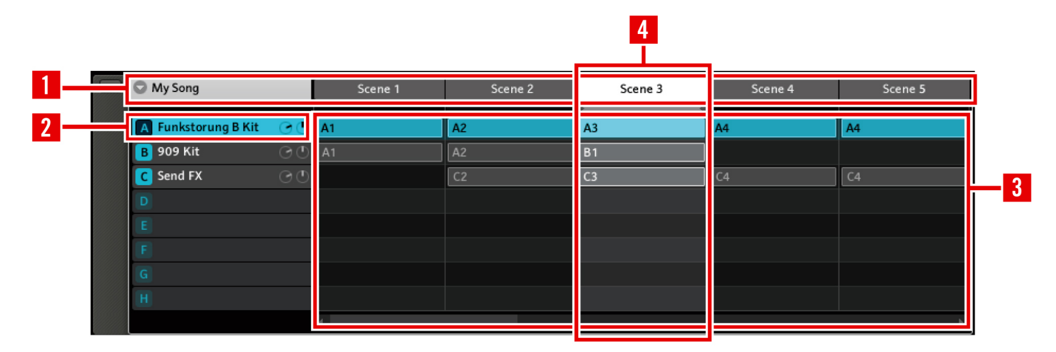
1. Header
2. Browser
3. Arranger
4. Control Area
5. Pattern Editor

Le Header



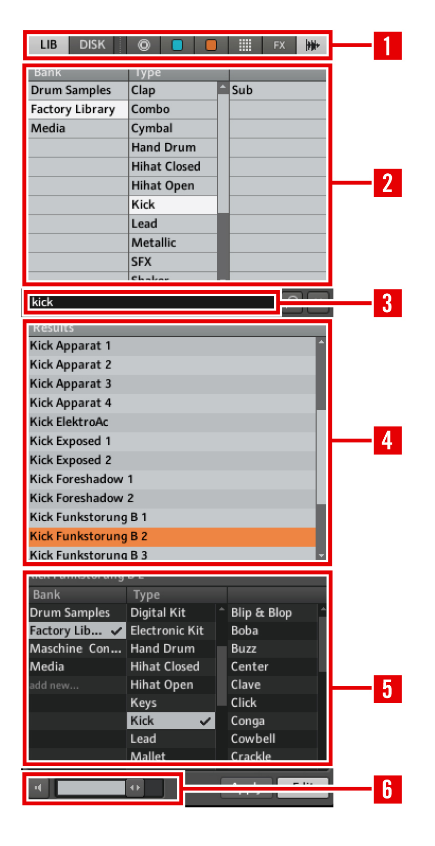
1. Menu Button
2. Browser Button
3. Display Area
4. Transport Controls
5. Connect Button
6. Audio Engine Button
7. CPU Meter
8. Volume Control
9. NI Logo

L’Arranger



1. Arranger Timeline
2. Group Slots
3. Clip Area
4. Scene Column

Le Browser



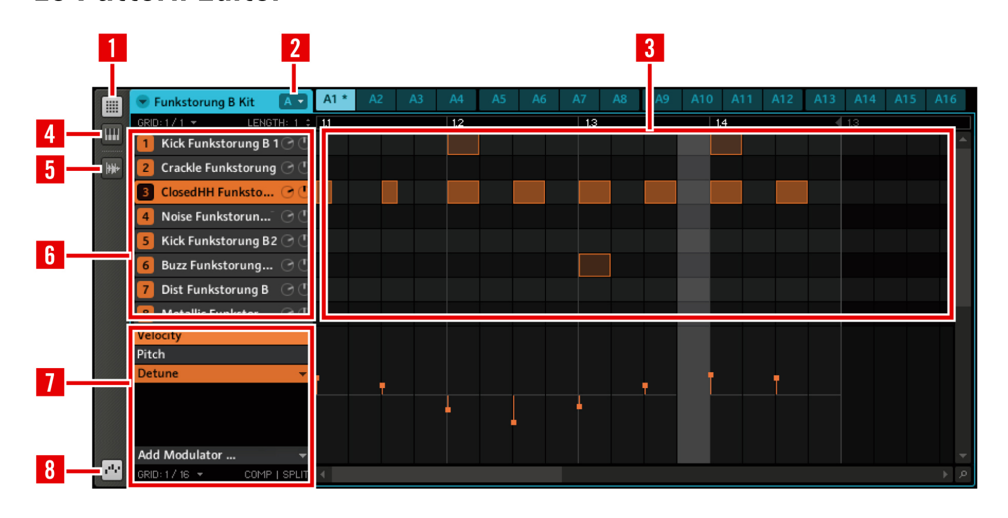
1. File Type Selector
2. Tag Filter
3. Text Search Field
4. Search Result List
5. Tag Editor
6. Audition Control

La Control Area



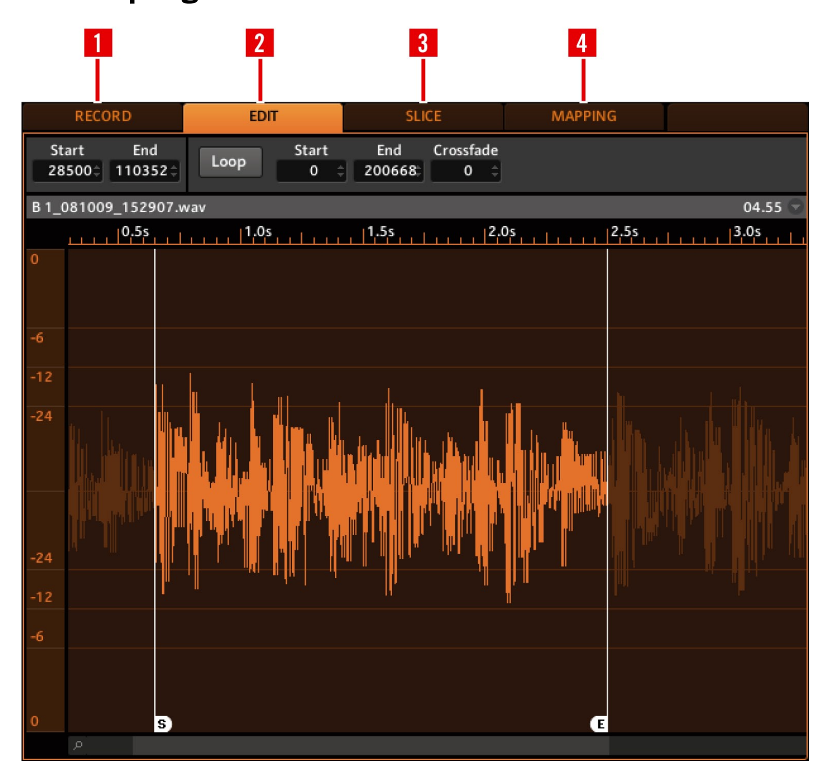
1. Master Tab
2. Group Tab
3. Sound Tab
4. Source Tab
5. FX1 Tab
6. FX2 Tab
7. Output Tab
8. Quick Browse Area
9. Parameter pages, en fonction de l'onglet (Tab) sélectionné
10. Page Selector

Le Pattern Editor



1. Step Editor View Switch
2. Pattern Bank Menu
3. Step Editor
4. Piano Roll/Keyboard View Switch
5. Sampling View Switch
6. Sound Slots
7. Automation Lane
8. Automation View Switch

La Sampling Area



1. Record Tab
2. Edit Tab
3. Slice Tab
4. Mapping Tab

4 Créer un Pattern (motif rythmique)

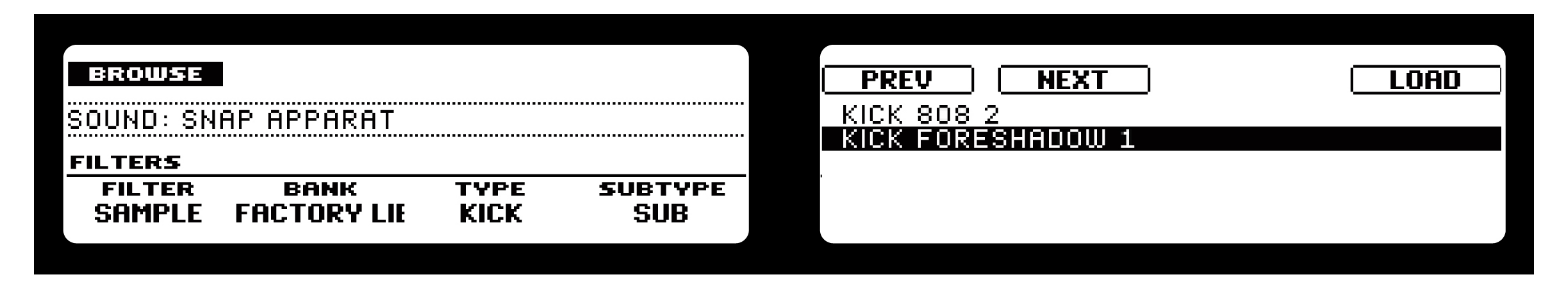
Pour commencer avec MASCHINE, mettons en place un Pattern basique (autrement dit, un motif rythmique) avec quelques percussions, une ligne de basse et une mélodie. En chemin, vous apprendrez à créer des Sounds et des Groups et à leur ajouter des Effets (FX).

4.1 Trouver des Samples dans le Browser

Le Browser est l'outil qui vos permet de gérer, trouver, attribuer des tags et catégoriser vos Projects, Groups, Patterns, Sounds, FX et Samples. Pour en savoir plus sur les fonctionnalités du Browser, veuillez consulter la section «Browser» du Manuel de Référence de MASCHINE.

Contrôleur

1. Sur le MASCHINE Controller, appuyez sur le bouton Browse. L'écran gauche vous propose un certain nombre de choix.
2. Tournez l'Encodeur Rotatif 1 jusqu'à ce que le Filter de l'écran gauche passe à «Sample». Ceci indique que seuls les Samples seront affichés sur l'écran droit.
3. Nous sommes à la recherche d'une grosse caisse ; tournez d'abord l'Encodeur Rotatif 2 jusqu'à ce que la Factory Bank soit réglée sur DRUM. Tournez l'Encodeur Rotatif 3 pour sélectionner le Type KICK, puis l'Encodeur Rotatif 4 pour sélectionner le Subtype (sous-type) SUB. En utilisant l'écran droit et l'Encodeur Rotatif 5, vous pouvez maintenant navigue parmi toutes les grosses caisses. Le Bouton 8 vous permet de charger la grosse caisse sélectionnée dans votre Sound Slot.



Le Browser sur le contrôleur

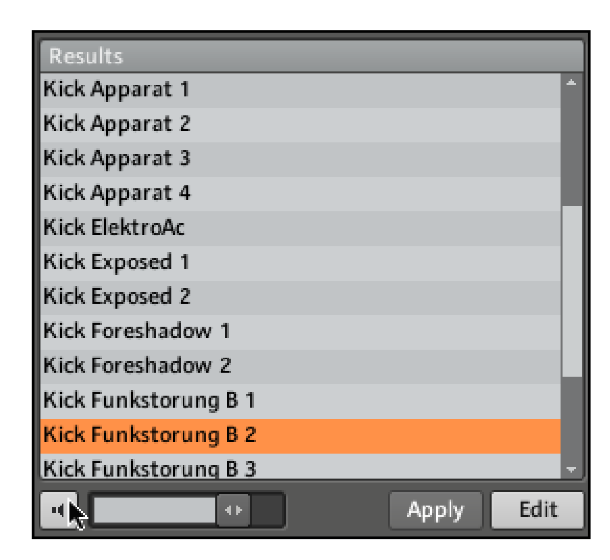
Logiciel

1. Cliquez sur le bouton Browser, situé sur la ligne supérieure, pour afficher le Browser dans MASCHINE :



Cliquez sur le bouton Browser pour ouvrir le Browser.

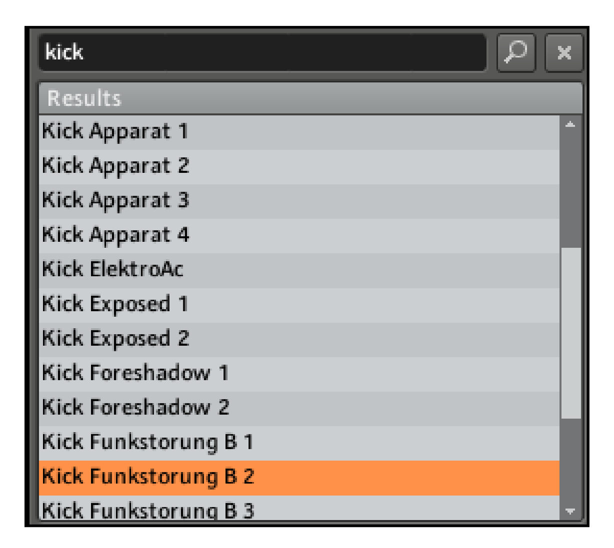
2. Commençons par trouver une grosse caisse pour notre Pattern : dans la ligne supérieure du Browser, cliquez sur Lib pour sélectionner votre bibliothèque («library» en anglais), puis cliquez sur l'icône de Sample pour afficher la liste de tous les samples disponibles dans la bibliothèque. Maintenant, activez la pré-écoute en cliquant sur l'Audition Button (le bouton avec le symbole de haut-parleur) situé sous la liste :



Une liste de Samples dans le Browser. Cliquez sur l'Audition Button pour écouter les Samples lorsque vous les sélectionnez.

3. Vous pouvez pré-écouter les Samples en cliquant sur leur nom.

4. Nous voulons commencer par trouver une grosse caisse, nous allons donc saisir le mot «kick» dans le champ vide situé au-dessus de la liste de Samples. Dès que vous commencez à taper, vous voyez la liste se mettre à jour et n'afficher que les Samples correspondant à votre requête.



Le Browser affiche une liste de Samples répondant au critère de recherche «kick».

5. Maintenant, vous pouvez écouter les grosses caisses disponibles en cliquant sur leur nom dans la liste et choisir celle que vous préférez. La recherche de Samples par leur nom n'est pas le seul moyen d'accéder à la Library de MASCHINE : vous pouvez également utiliser le Tag Filter du Browser pour affiner votre recherche grâce aux Tags.

4.2 Sélectionner les Sounds et créer un Group

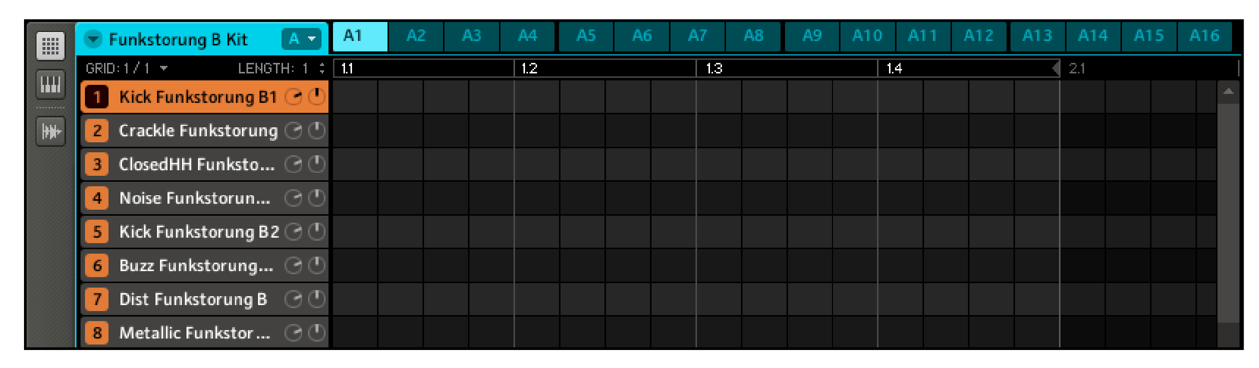
Maintenant que vous savez comment trouver un Sample, nous allons créer un Group contenant jusqu'à 16 Sounds et 64 Patterns associés.

Contrôleur

Sur le MASCHINE Controller, vous utilisiez à l'instant l'Encodeur Rotatif 5 pour naviguer parmi les Samples. Vous avez trouvé une grosse caisse à votre goût ? Alors chargeons-la en appuyant sur le Bouton 8 de votre MASCHINE Controller.
Le Sample est chargé sur le Sound sélectionné et il peut être joué en frappant sur le Pad correspondant.

Logiciel

1. Dans le Pattern Editor, sélectionnez le Sound 1 en cliquant dessus :



Un Group avec le Sound 1 sélectionné.

2. Double-cliquez sur le Sample que vous souhaitez utiliser, en l'occurence la grosse caisse. Sur l'affichage, «Sound 1» est remplacé par le nom du Sample. Si vous n'aimez pas le nom du Sample affiché, vous pouvez toujours le modifier en double-cliquant sur le Sound Slot (où le nom est affiché) puis en saisissant un nouveau nom. Après avoir chargé un Sample dans le Sound Slot 1, vous noterez que le Pad 1 de votre contrôleur matériel s'est allumé. Ceci indique qu'un Sample est assigné au Pad 1 : si vous frappez sur le pad, le sample de grosse caisse est déclenché. Comme avec la grosse caisse que vous venez de sélectionner, cherchez quelques autres sons de batterie appropriés (par exemple, un clap, une caisse claire, une charley et un rimshot), et construisez votre set de batterie en assignant les Sounds un à un.

4.3 Créer des Patterns

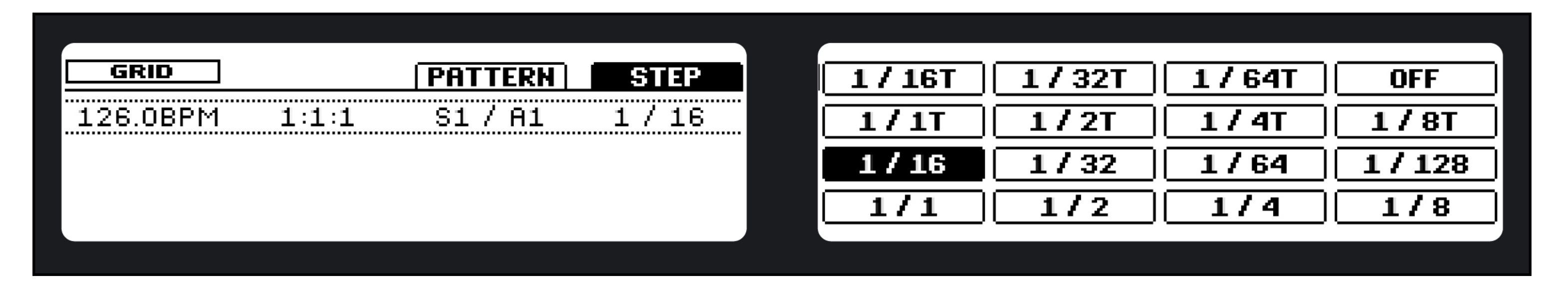
Maintenant que vous avez assemblé un joli set de batterie, utilisons-le pour enregistrer un Pattern.

4.3.1 Ajuster la quantification en utilisant la Grid

Le paramètre Step Grid affecte toutes les opérations d'édition du motif rythmique (le Pattern), y compris la quantification («Note Snap»). Le réglage par défaut est de 1/16ème, mais vous pouvez utiliser un autre réglage ou désactiver complètement la Step Grid.

Contrôleur

1. Pour modifier le réglage de quantification de la Grid, appuyez et maintenez enfoncé le bouton Grid du MASCHINE Controller : l'écran droit vous indique alors quel Pad représente quelle Grid.



L'écran droit affiche les Grids disponibles.

2. Sélectionnez une résolution de Step Grid en appuyant sur le Pad correspondant.
   Si vous souhaitez ajuster la Pattern Grid (cf. section «Ajuster la longueur du Pattern»), appuyez sur le Bouton 3, puis sélectionnez une résolution de Pattern Grid en appuyant sur le Pad correspondant.

Logiciel

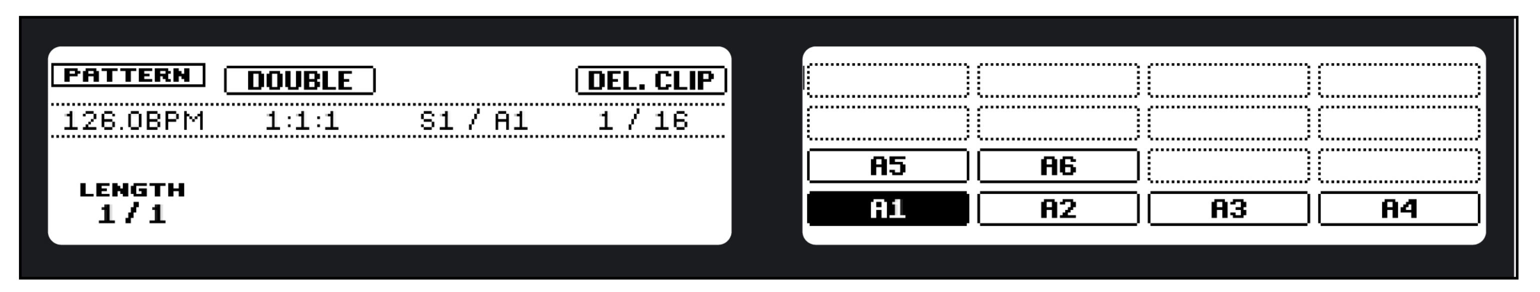
La zone à droite des Sound Slots est appelée Step Editor. Pour modifier la Grid du pas, sélectionnez une nouvelle valeur dans le Grid Menu :



Le menu Grid.

4.3.2 Ajuster la longueur du Pattern

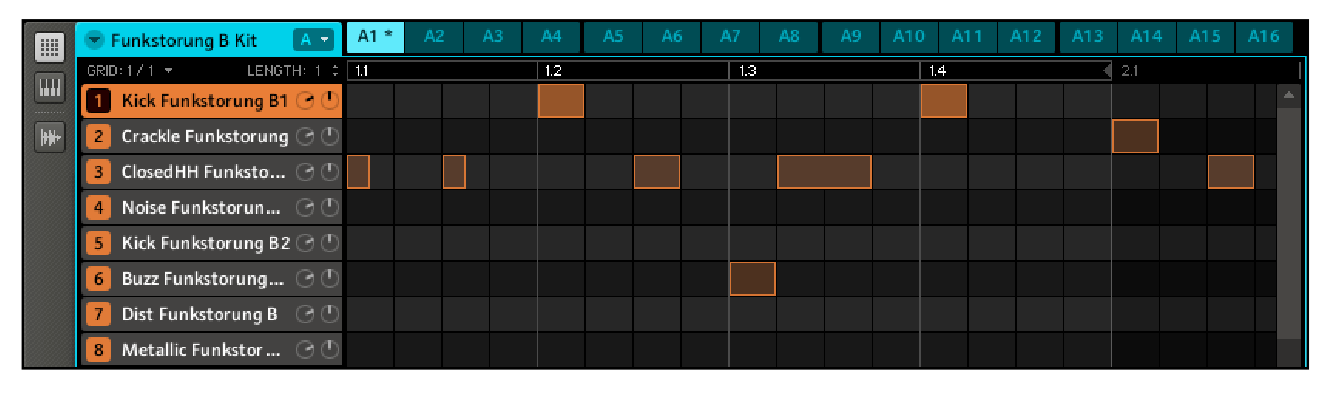
Contrôleur



Ajustement de la longueur du Pattern A1 via l'Encodeur Rotatif 1.

1. Pour modifier la longueur du Pattern, appuyez sur le bouton Pattern, puis tournez l'Encodeur Rotatif 1. En le tournant vers la droite, vous allongez le Pattern, et en le tournant vers la gauche, vous le raccourcissez.
2. Ajustez la largeur du pas du paramètre Pattern Length (Pattern Grid) tel que décrit dans la section précédente.

Logiciel



Les menus Pattern Grid et Pattern Length.

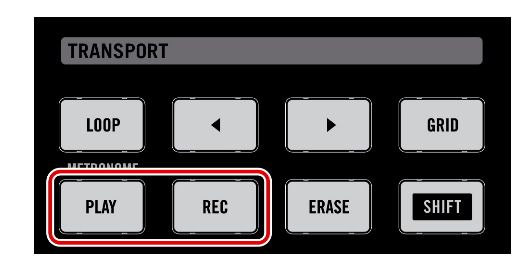
La Pattern Length est représentée par la zone éclairée du Pattern. Pour modifier la longueur du Pattern, cliquez sur cette Pattern Length Bar à la position à laquelle vous souhaitez que votre Pattern s'achève. Le Pattern s'étend (ou rétrécit) jusqu'à la position du curseur, avec la quantification fixée par l'Arranger Grid. Pour modifier la largeur de pas à laquelle la longueur du Pattern peut être redimensionnée, sélectionnez une résolution dans le Pattern Grid Menu.

4.3.3 Enregistrer un Pattern

Une fois la Grid choisie, continuons avec le Pattern, en commençant par quelques coups de batterie.

Contrôleur

La première possibilité consiste à enregistrer quelques beats avec les Pads : appuyez sur le bouton Play puis sur le bouton Record pour activer le Record Mode. Frappez alors sur les Pads que vous souhaitez enregistrer, puis écoutez le résultat. Le Metronome peut vous aider à garder le rythme lorsque vous enregistrez en temps réel. Pour activer le Metronome, maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur Play. Pour le désactiver, faites de même : maintenez Shift enfoncée et appuyez sur Play. Si vous souhaitez quantifier votre enregistrement après coup, maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur le Pad 5 (Quantize). Votre enregistrement sera quantifié en fonction de la Grid sélectionnée.



Première possibilité pour enregistrer un Pattern : appuyez sur PLAY et REC puis jouez sur les Pads !

4.3.4 Le Step Sequencer

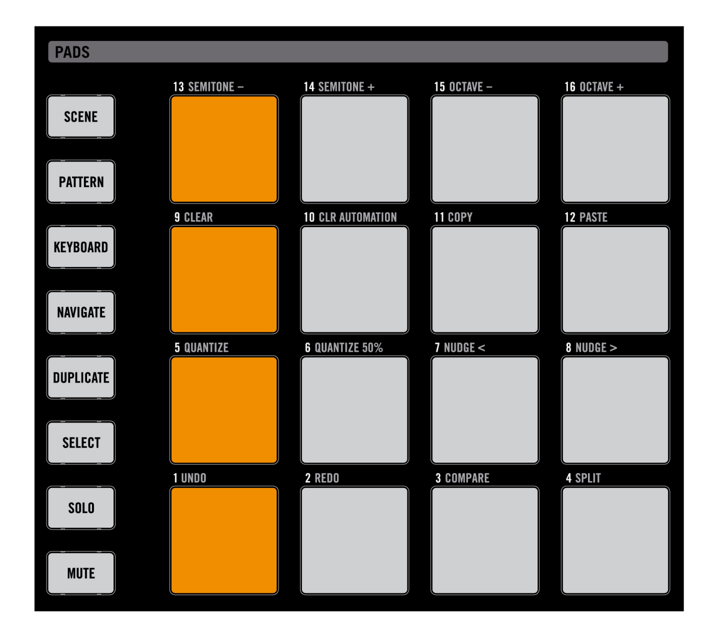
Si vous êtes un(e) habitué(e) des boîtes à rythme classiques, comme par exemples celles fabriquées par une société japonaise bien connue, vous souhaiterez peut-être programmer votre Pattern en utilisant le Step Sequencer :

1. Appuyez sur le Pad associé au Sound que vous souhaitez enregistrer, pour le sélectionner.
2. Appuyez sur le bouton Step. Vous voyez alors une lumière parcourir les Pads, depuis le Pad 1 jusqu'au Pad 16, ligne à ligne et de bas en haut. Chaque Pad représente maintenant un pas d'une séquence de 16 pas : vous pouvez l'activer en appuyant une fois sur le Pad (celui-ci s'allume). Si vous appuyez dessus à nouveau, le pas est désactivé (le Pad s'éteint). Ainsi, vous pouvez facilement assembler quelques sons de batterie.

Une fonction Undo (Annuler) est accessible depuis votre MASCHINE Controller : maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur le Pad 1 pour annuler une modification du Pattern.

Le Step Sequencer ne représente que les 16 premiers pas de la séquence ; si vous souhaitez programmer des Patterns plus longs, il vous faudra passer aux 16 pas suivants en appuyant sur les Boutons 7 et 8.

3. Pour passe à un autre Sound, utilisez les Boutons 5 et 6 en haut à gauche de l'écran droit.



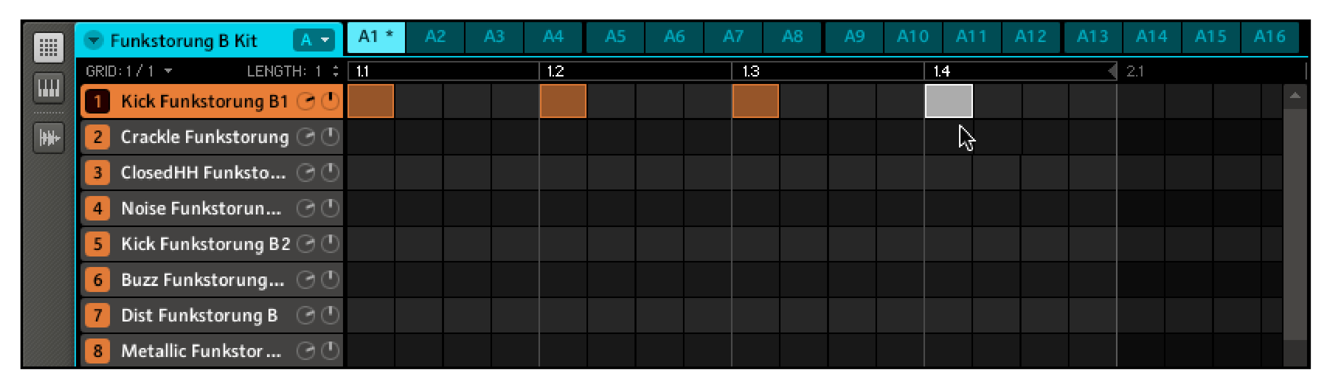
Un kick typique en 4/4, en Step Mode.

4.3.5 Note Repeat

Une autre possibilité consiste encore à utiliser le Note Repeat. C'est un moyen très pratique de programmer des beats : le Sound est automatiquement joué avec une quantification donnée. Tout en maintenant le bouton Note Repeat enfoncé, appuyez sur le Pad que vous souhaitez enregistrer : les notes seront jouées de manière répétée, à la vitesse indiquée sur l'écran droit. Les Boutons 5 à 8 vous permettent de sélectionner différents réglages de quantification durant votre jeu. Si vous souhaitez utiliser un réglage de quantification qui n'est pas actuellement affiché, tournez les Encodeurs Rotatifs 5 à 8 pour sélectionner les différentes quantifications.

Logiciel

Dans le logiciel MASCHINE, créez un pas en cliquant dans la Grid à droite du Sound en question.



Ajouter des pas à la Grid depuis le logiciel.

Pour effacer le pas, effectuez un clic droit dessus (Ctrl-clic sur Mac OS X). Vous pouvez également le glisser horizontalement, ou encore modifier sa taille en glissant sa limite droite.

Vous avez accès à une fonction Undo (Annuler) depuis le menu Edit du logiciel MASCHINE, ou bien via le raccourci Ctrl/Cmd-Z sur votre clavier d‘ordinateur.

4.4 Créer des Patterns en Piano Roll/Keyboard Mode

D’accord, la batterie ne nous suffit peut-être pas, ajoutons-lui une ligne de basse. Choisissez un Sample tonal, de la même manière que précédemment avec les Samples de batterie (section «Sélectionner les Sounds et créer un Group»). Si vous préférez jouer vos mélodies depuis un clavier MIDI, connectez celui-ci au port MIDI In de votre MASCHINE Controller. Vous pouvez également utiliser n’importe quel clavier MIDI USB, pourvu que vous l’ayez sélectionné dans la page «Audio and MIDI Settings» des préférences de MASCHINE. Le périphérique d’entrée MIDI connecté jouera systématiquement le Sound sélectionné.

Faites des essais avec toutes sortes de Samples en Piano Roll / Keyboard Mode : certains Samples, plutôt ennuyeux à première vue, prennent une toute autre dimension lorsque vous les jouez très haut ou très bas !



Le panneau arrière du MASCHINE Controller, avec son port MIDI In.

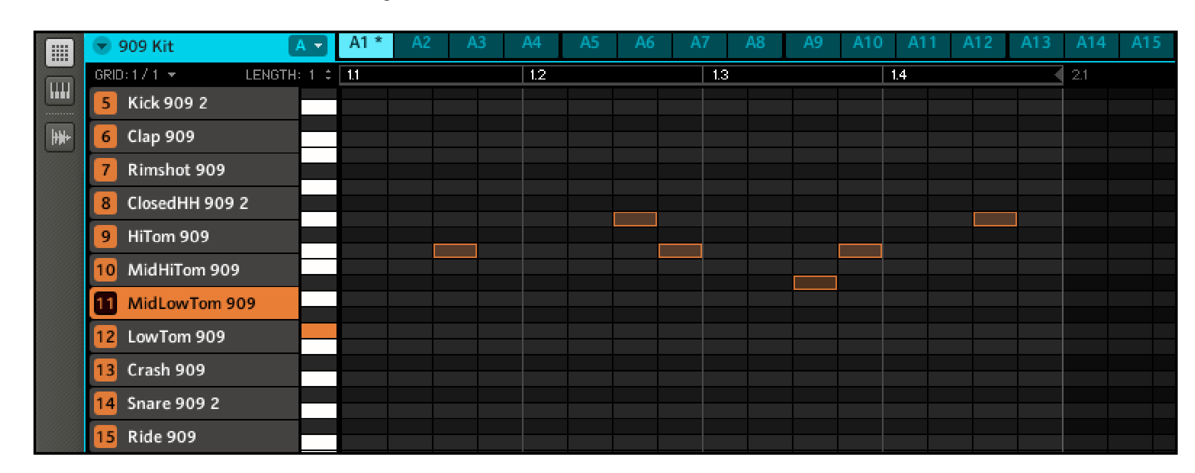
Contrôleur

1. Sélectionnez votre Sound en appuyant sur le Pad auquel il est assigné.

2. Appuyez sur le bouton Keyboard. Si vous appuyez maintenant sur les Pads, vous entendrez qu'ils jouent tous le même son, mais à des pitches différents (hauteurs tonales). L'échelle de pitch est divisée en demi-tons, le Pad 1 jouant la note la plus basse et le Pad 16 la note la plus haute.
3. Appuyez sur le bouton Play, puis sur le bouton Record, et commencez à enregistrer votre mélodie !

Logiciel

1. Pour sélectionner le Sound avec lequel vous souhaitez enregistrer votre mélodie, cliquez dessus.
2. Cliquez maintenant sur l'icône Piano Roll/Keyboard : la Grid, qui affichait auparavant tous les Sounds du Group, n'affiche plus que le Sound que vous avez sélectionné ; lorsque vous ajoutez des pas, vous pouvez choisir leur pitch (en demi-tons) selon la ligne sur laquelle vous les placez, la note la plus basse étant représentée par la ligne inférieure dans le Keyboard/Piano Roll Editor.



L'affichage du Piano Roll/Keyboard Editor dans le logiciel.

4.5 Mute & Solo

Le «Mute» permet de couper (littéralement «mettre en sourdine») le signal audio d'un Sound ou d'un Group, tandis que le «Solo» est à peu près l'opposé, puisqu'il coupe tous les autres Sounds et Groups, afin d'écouter seulement le Sound ou le Group sélectionné. La combinaison des deux est un outil puissant pour le jeu en live et pour tester différentes séquences lues ensemble.

4.5.1 Contrôleur

Solo

Appuyez sur le bouton Solo et maintenez-le enfoncé : vous pouvez maintenant activer le Solo sur les Sounds en appuyant sur leurs Pads, et sur les Groups en appuyant sur les Group Buttons. Le Solo est un mode temporaire, il faut maintenir le bouton Solo enfoncé pour y accéder. Si vous appuyez simultanément sur Solo et sur le Bouton 1, la fonction Solo se verrouille, et vous resterez en mode Solo jusqu'à ce que vous ayez à nouveau appuyé sur le bouton Solo.

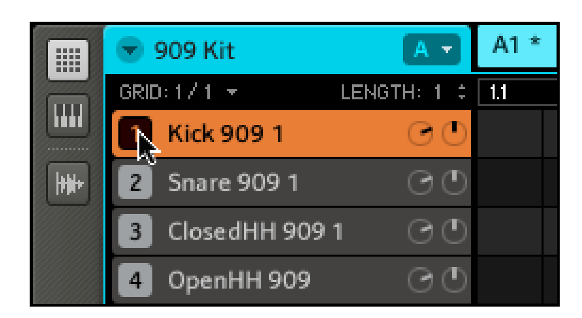
Mute

Le Mute fonctionne de manière similaire que le Solo : maintenez le bouton Mute enfoncé et coupez les Sounds en appuyant sur leurs Pads respectifs, et les Groups en appuyant sur les Group Buttons. Vous pouvez également verrouiller le Mute en appuyant sur le Bouton 1 en même temps, et le déverrouiller en appuyant à nouveau sur Mute.

4.5.2 Logiciel

Solo

Pour passer un Sound en mode solo, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac) sur l'icône du Pad dans le Pattern Editor :



Passons le Sound de Kick 909 en solo.

Pour retirer le solo, effectuez à nouveau un clic droit (Mac : Ctrl-clic) sur l'icône du Pad.

Pour passer un Group en solo, effectuez un clic droit (Mac : Ctrl-clic) sur l'icône du Group dans l'Arranger :

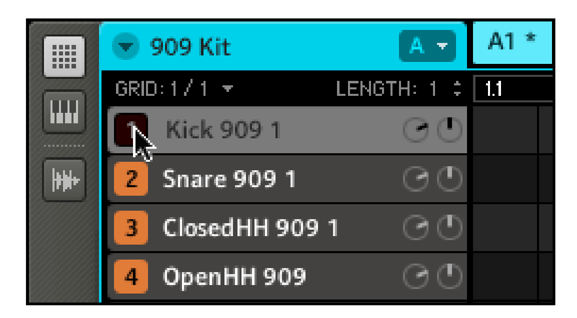


Passer un Group en mode solo.

Pour retirer le solo, effectuez à nouveau un clic droit (Mac : Ctrl-clic) sur l'icône du Group.

Mute

Pour passer un Sound sur Mute, cliquez sur l'icône du Pad dans le Pattern Editor :



Passer un Sound sur Mute.

Pour réactiver le Sound, cliquez à nouveau sur l'icône du Pad.

Pour passer un Group sur Mute, effectuez un clic droit sur l'icône du Group dans l'Arranger :



Passer un Group sur Mute.

Pour réactiver le Group, cliquez à nouveau sur son icône.

5 Utilisation des effets et du routage

Maintenant que nous avons créé un Pattern, donnons-lui un peu de piment avec quelques effets. MASCHINE propose une riche sélection de 20 Effects (FX) qui peuvent être appliqués aux Sounds, aux Groups et au Master, sous la forme d'Inserts. En utilisant le système de routage, les effets peuvent également être appliqués à des sources externes, ou encore configurés en effets Send.

5.1 Effets disponibles

Les effets ouvrent un large éventail de possibilités sonores ; pour une description détaillée de chacun de chaque effet et de ses paramètres, veuillez consulter le chapitre «Les effets» du Manuel de Référence de MASCHINE.

Les effets de MASCHINE sont à vrai dire conçus pour être modulés ! Les sons ne prennent véritablement vie que lorsque vous commencez à enregistrer les mouvements de leurs paramètres. La procédure est décrite à la section 5.6 «Automatiser les paramètres d'effets et de Sampler».

5.1.1 Dynamique

Limiter

Le Limiter vous garantit que le signal reste sous la barre du 0 dB, évitant ainsi la saturation du signal. Il est donc tout à fait bienvenu dans l'emplacement Master FX. Le Limiter peut également augmenter le volume global perçu en diminuant son seuil. Notez que le Limiter introduit une légère latence.

Maximizer

Le Maximizer réduit la dynamique du son, augmentant le volume global du son.

Compressor

Effet de compression classique permettant de contrôler la dynamique d'un signal audio.

Gate

Le Gate coupe les parties du signal d'entrée qui sont sous un certain seuil. Ceci peut servir à hacher le signal de manière rythmique, pour lui conférer plus de «punch».

5.1.2 Modulation

Chorus

Le Chorus permet de rendre le signal plus «épais» et d'enrichir son contenu stéréo. Il est plus efficace sur les sons mélodiques.

Flanger

Flanger standard avec modulateurs de type LFO et suiveur d'enveloppe.

Phaser

Phaser standard avec modulateurs de type LFO et suiveur d'enveloppe.

FM

L'effet FM module la fréquence du signal audio à partir d'une synthèse FM. Les réglages de haute fréquence permettent d'ajouter une subtile texture «sableuse» au signal d'entrée.

Freq Shifter

Le Frequency Shifter permet de décaler les fréquences du signal audio.

5.1.3 Filtrage

Filter

Filtre avec différentes caractéristiques, qui peut être modulé par un LFO ou un suiveur d’enveloppe.

EQ

Utilisez l’EQ pour accentuer ou atténuer des fréquences particulières dans le signal audio.

5.1.4 Espace et réverbération

Reverb

La Reverb ajoute une information spatiale au signal, le rendant plus naturel et «situé dans l’espace». Cet effet est particulièrement adapté aux sons de percussions et de batterie.

Metaverb

Comme la Reverb, la Metaverb ajoute une information spatiale. Cependant, contrairement à la Reverb, elle propose un son beaucoup plus «synthétique», particulièrement adapté aux sons mélodiques.

Ice

Ice inclut une banque de filtres auto-oscillants produisant des effets intéressants et colorés.

Reflex

Avec des réglages modérés, Reflex permet de simuler les pièces petites, «étroites». Pour les réglages plus francs, cet effet peut produire d’intéressantes textures artificielles, métalliques.

5.1.5 Distorsion

Saturator

Le Saturator combine une compression et une saturation pour augmenter le volume global et ajouter des harmoniques au signal. Le contrôle Contour détermine la sensibilité au volume d'entrée.

Distorsion

Combinant overdrive, réinjection et modulation, l'effet Distortion produit un puissant effet de distorsion / fuzz.

Lofi

L'effet Lofi réduit la résolution numérique et le taux d'échantillonnage du signal audio, ce qui lui confère un côté «vintage» intéressant pour les réglages modérés, et génère une distorsion numérique violente pour les réglages plus extrêmes.

5.1.6 Délai

Beat Delay

Le Beat Delay est un délai spécialisé dans la création de retards synchronisés au tempo.

Grain Delay

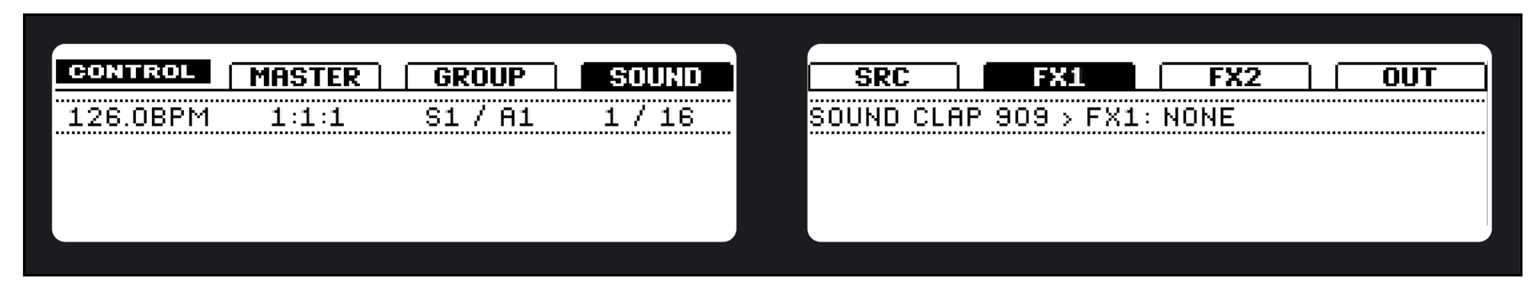
Le Grain Delay découpe le signal d'entrée en petits grains, ce qui lui permet de créer des textures d'ambiance. Augmentez les paramètres Size, Space et Density pour transformer rapidement n'importe quel son en texture d'ambiance évolutive.

5.2 Appliquer les effets à un Sound

Vous pouvez appliquer deux Effets directement à chacun des Sounds d'un Group.

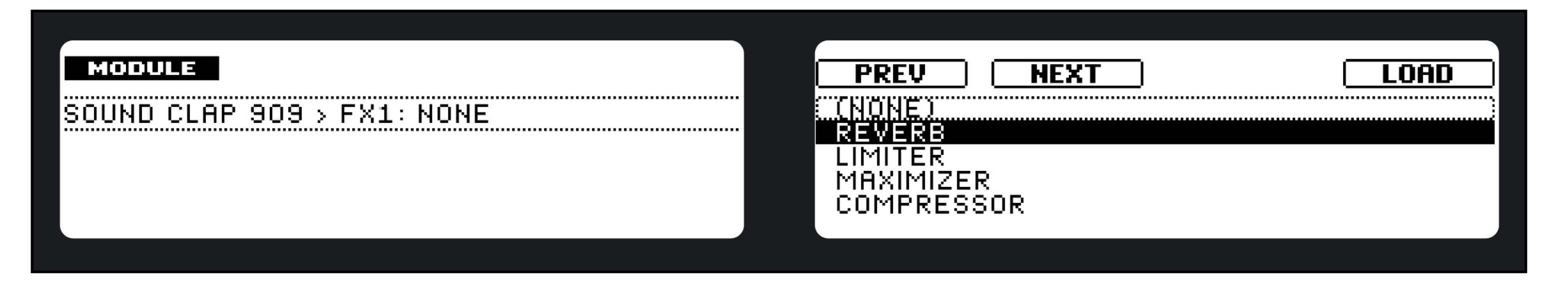
Contrôleur

1. Appuyez sur le Bouton 4 pour placer le focus sur le Sound Tab, qui est sélectionné sur l'écran gauche, puis appuyez sur Pad du Sound auquel vous souhaitez appliquer l'effet. Sur l'écran droit, vous pouvez maintenant voir les Modules FX1 et FX2. Sélectionnez FX1 en appuyant sur le Bouton 6.



L'écran droit affiche les Modules FX1 et FX2.

2. Pour choisir un Effect pour le Module FX1, appuyez sur les boutons Shift puis Browse. L'écran droit affiche maintenant la liste des effets disponibles.

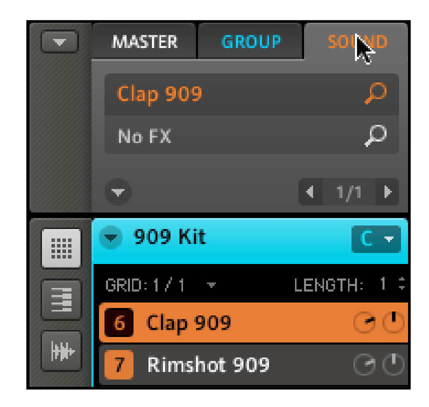


L'écran droit affiche la liste des effets disponibles.

3. Vous pouvez naviguer parmi les effets disponibles via l'Encodeur Rotatif 5. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez appliquer, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Module FX1. Vous pouvez également utiliser les Boutons 5 et 6 pour parcourir la liste et charger directement les effets.

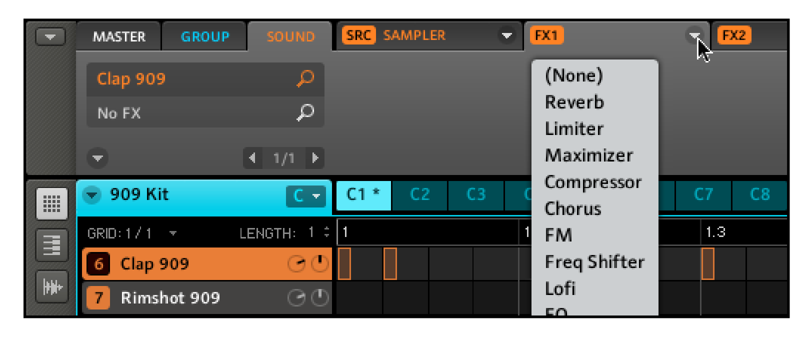
Logiciel

1. Cliquez sur le Sound Tab pour sélectionner le Sound auquel vous souhaitez appliquer l'effet. Le Sound auquel l'effet est appliqué est toujours celui sur lequel se trouve le focus ; dans l'exemple ci-dessous, il s'agit du Clap 909.



Le Sound Tab avec le Clap 909 sous le focus.

2. Sélectionnez l'un des deux Modules (dans notre cas, nous sélectionnons FX1) et cliquez sur la flèche droite pour afficher la liste des effets disponibles :



Le menu déroulant du Module FX1 affiche les effets.

3. Prenons par exemple l'effet Reverb. Après l'avoir sélectionné à la souris, ses paramètres s'affichent dans le Module FX 1 :



Les paramètres de la Reverb, prêts à être bidouillés.

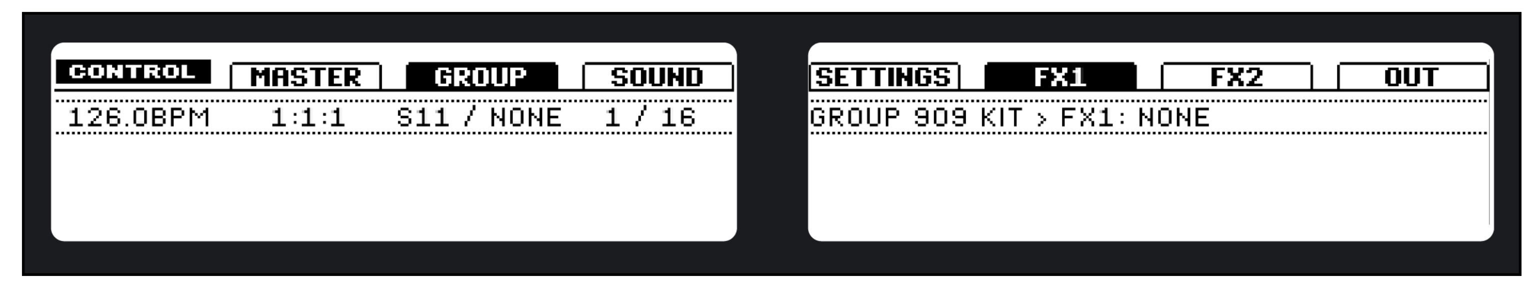
4. Vous pouvez maintenant faire quelques essais avec ces paramètres : tournez le curseur Size pour agrandir la réverbération, ou bien ajustez la largeur stéréo via le curseur Stereo.

5.3 Appliquer les effets à un Group

Vous pouvez appliquer deux Effets directement à chacun des Groups. Les Effects seront appliqués à tous les Sounds du Group.

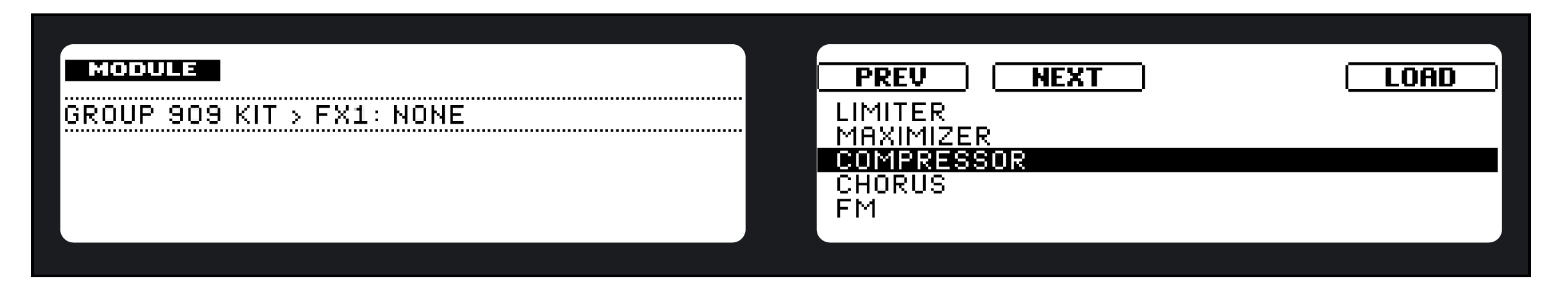
Contrôleur

1. 1En Control Mode, appuyez sur le Bouton 3 pour placer le focus sur le Group Tab, qui est alors sélectionné dans l'écran gauche, puis appuyez sur le Bouton correspondant au Group auquel vous souhaitez appliquer l'effet.
2. 2Sur l'écran droit, vous pouvez maintenant voir les Modules FX1 et FX2. Sélectionnez FX1 en appuyant sur le Bouton 6.



Appuyer sur le Bouton 6 dans l'écran droit.

3. Pour choisir un Effect pour le Module FX1, appuyez sur les boutons Shift puis Browse. L'écran droit affiche maintenant la liste des effets disponibles.
4. Vous pouvez naviguer parmi les effets soit via l'Encodeur Rotatif 5, soit en utilisant les Boutons 5 et 6.
5. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez appliquer, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Module FX1.

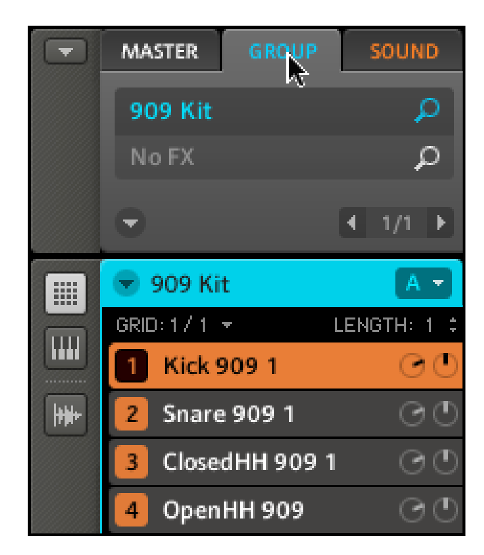


L'écran droit affichant l'option Load.

6. Vous pouvez maintenant éditer l'Effect via les Encodeurs Rotatifs.

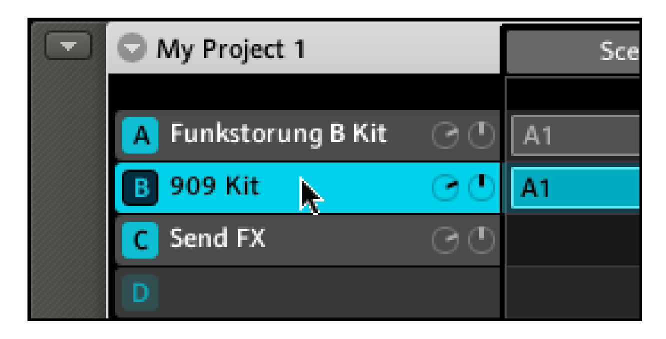
Logiciel

1. Cliquez sur le Group Tab pour passer au niveau Group :



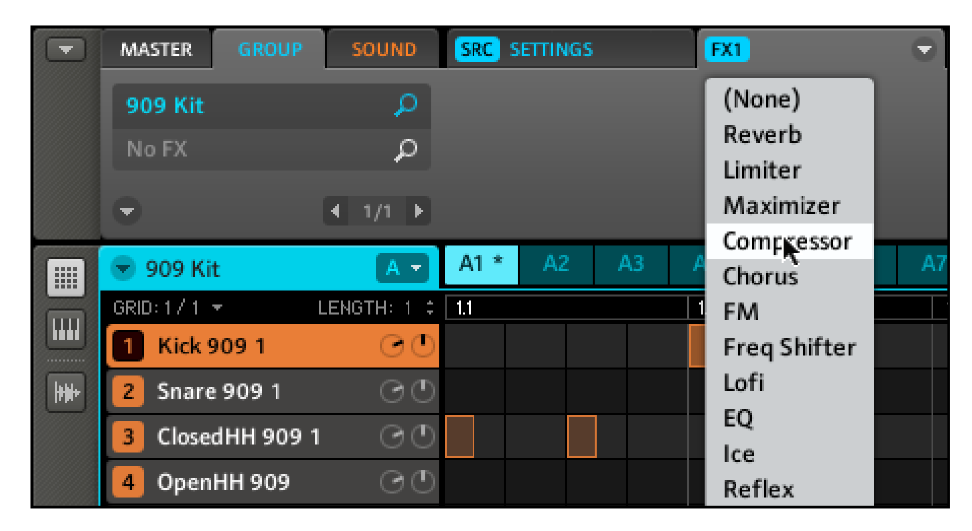
Le Group Tab sélectionné.

2. De la même manière que pour les Sounds, l'effet est appliqué au Group actuellement sous le focus, vérifiez donc bien que le Group souhaité est sous le focus dans l'Arranger :



Le Group sous le focus dans l'Arranger.

3. Puisque notre Group est surtout constitué de percussions, appliquons-lui une compression en ajoutant le Compressor au Module FX1 :



La liste des effets disponibles pour le Group.

4. Jouez un peu avec les paramètres du Compressor pour vous habituer à son fonctionnement !

5.4 Master FX

Vous pouvez appliquer deux effets au Master, afin que tous vos Sounds et tous vos Groups soient envoyés dans ces effets.

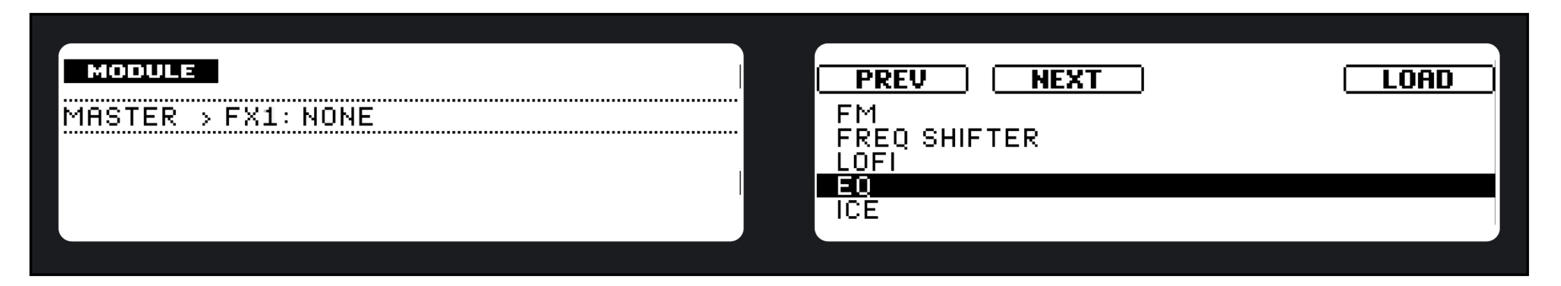
Contrôleur

Appuyez sur le Bouton 2 pour placer le focus sur le Master Tab, qui est alors sélectionné sur l'écran gauche.

Sur l'écran droit, vous pouvez maintenant voir les Modules FX1 et FX2. Sélectionnez FX1 en appuyant sur le Bouton 6.

Pour choisir un Effect pour le Module FX1, appuyez sur les boutons Shift puis Browse. L'écran droit affiche maintenant la liste des effets disponibles.

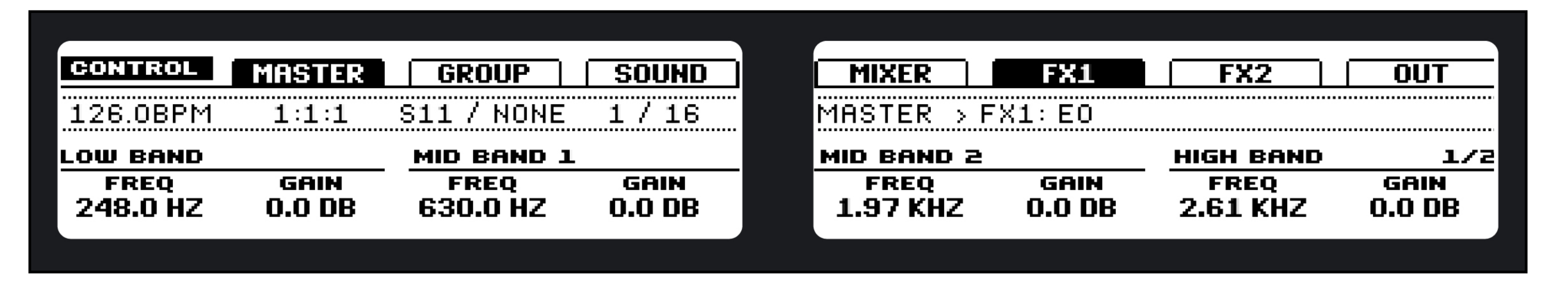
Vous pouvez naviguer parmi les effets via l'Encodeur Rotatif 5, ou bien en utilisant les Boutons 5 et 6.



L’écran droit affiche la liste des effets disponibles pour le Master.

Lorsque vous avez trouvé l’effet que vous souhaitez appliquer, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Module FX1.

Prenons par exemple l’EQ : utilisez les Encodeurs Rotatifs 1 à 8 pour ajuster les fréquences et vous familiariser avec l’EQ.

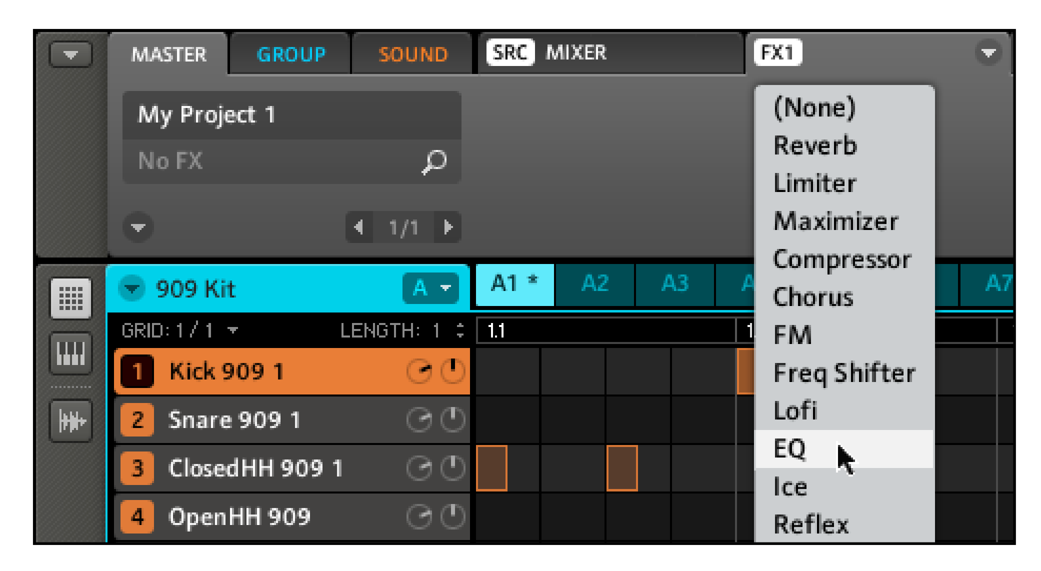


Les paramètres de l’EQ sur les écrans gauche et droit.

Logiciel

Vous commencez à voir comment tout ceci fonctionne : vous sélectionnez d’abord le Master Tab, puis vous cliquez sur la flèche du Module FX1 pour sélectionner l’effet à appliquer au Master.

Puisque nous voulons ajuster finement les fréquences du morceau, nous choisissons ici l’EQ.



La liste des effets disponibles pour le Master.

Utilisez la souris pour contrôler les curseurs du module EQ .

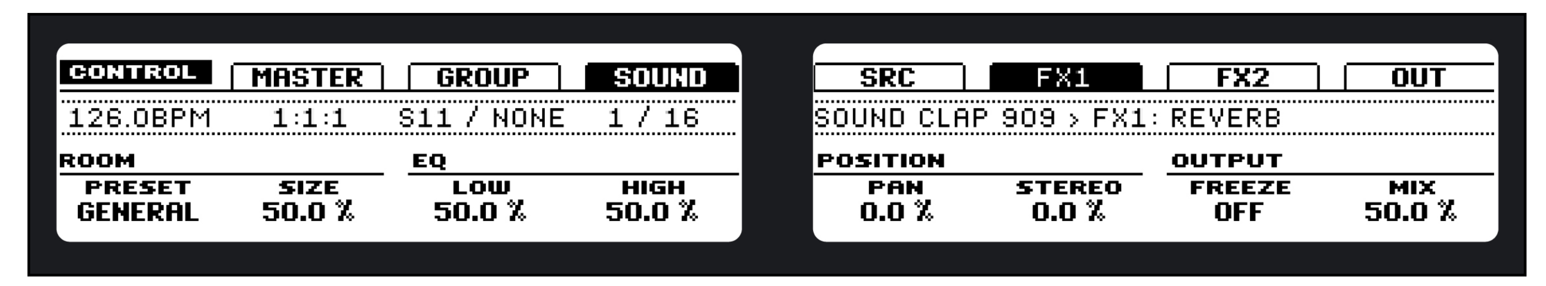
5.5 Couper les effets

Le Mute sur les effets peut être pratique pour revenir au signal original non traité : par exemple, après avoir appliqué tellement de réverbération que vous n'entendez plus le signal original, ou bien pour se débarrasser de la réinjection dans l'effet Delay.

Contrôleur

1. Selon l'onglet auquel l'Effet est appliqué, appuyez sur le Bouton 2 (pour le Master), sur le Bouton 3 (pour un Group + le Group Button du Group en question) ou sur le Bouton 4 (pour un Sound + le Pad contenant le Sound en question).

2. L'écran droit affiche alors les Modules FX. Pour activer le Mute sur l'un des effets, appuyez sur Shift puis sur le Bouton 6 (pour FX1) ou sur le Bouton 7 (pour FX2).



L'écran droit avec FX1 et FX2 sur Mute.

3. Pour retirer le Mute sur l'effet, appuyez à nouveau sur Shift puis sur le Bouton correspondant (6 ou 7).

Logiciel

1. Sélectionnez l'onglet sur lequel vous souhaitez couper l'effet (Sound Tab, Group Tab ou Master) en cliquant dessus.
2. Assurez-vous d'avoir le bon Sound (cliquez dessus à gauche de la Grid) ou le bon Group (cliquez dessus à gauche de l'Arranger) sous le focus. Pour le Master, sélectionnez simplement le Master Tab.
3. Cliquez maintenant sur le label (orange s'il s'agit d'un Sound, bleu s'il s'agit d'un Group) sur la gauche des Modules FX pour couper ou réactiver l'effet souhaité.



Coupons la Reverb.

5.6 Automatiser les paramètres d'effets et de Sampler

L'une des fonctionnalités bien sympathiques de MASCHINE est sa capacité à automatiser les paramètres des Modules FX et Sampler, depuis le logiciel comme depuis le contrôleur, et ce d'une manière très simple.

Contrôleur

Pour automatiser un paramètre depuis le Contrôleur, vérifiez d'abord que le morceau est en cours de lecture, puis tournez simplement l'un des 8 Encodeurs Rotatifs tout en maintenant le Bouton F2 enfoncé.

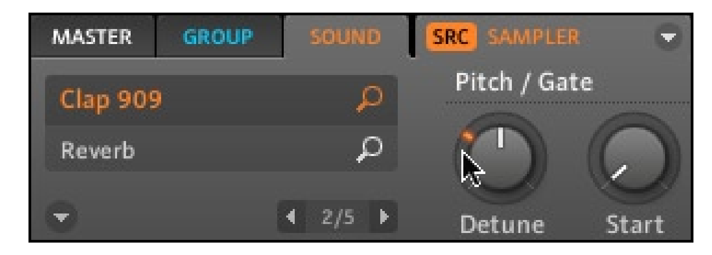
Vos mouvements sont directement enregistrés ; si vous voulez les rejeter et réessayer, appuyez sur Erase, maintenez le bouton enfoncé et tournez à nouveau l'Encodeur Rotatif pour effacer l'automatisation pour ce paramètre.

Il est également possible d'enregistrer l'automatisation dans le Step Sequencer : entrez dans le Step Sequencer en appuyant sur le Bouton Step. Maintenez enfoncé le Pad représentant le pas que vous souhaitez automatiser, et tournez l'Encodeur Rotatif correspondant au paramètre que vous souhaitez automatiser.

Logiciel

Si vous regardez d'un peu plus près les curseurs sur les pages de paramètre, vous noterez qu'ils disposent d'un anneau externe.

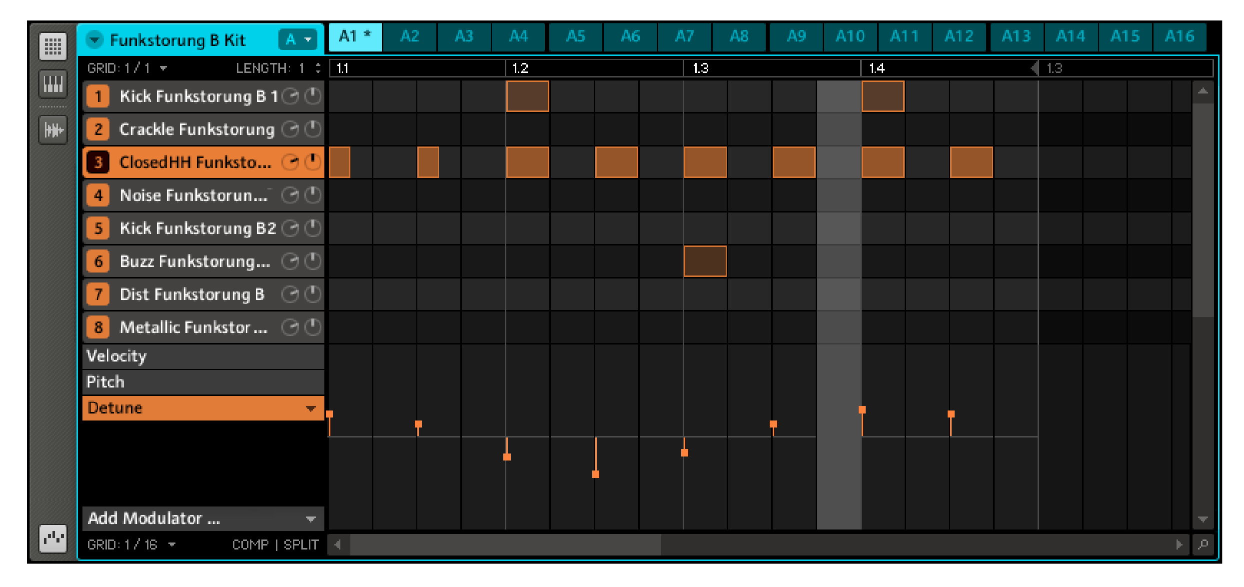
Vous pouvez enregistrer l'automatisation en déplaçant cet anneau, via un clic de souris puis en maintenant le bouton de la souris enfoncé tout en glissant la souris verticalement.



L'anneau externe autour des curseurs, utilisé pour l'automatisation.

► Pour supprimer l'automatisation, effectuez simplement un clic droit (ou Ctrl-clic sur Mac) sur cet anneau externe.

► Pour modifier l'automatisation, glissez les points d'automatisation sur l'Automation Lane (bande de l'automatisation).



L'Automation Lane.

5.7 L'Input Module et le routage avancé

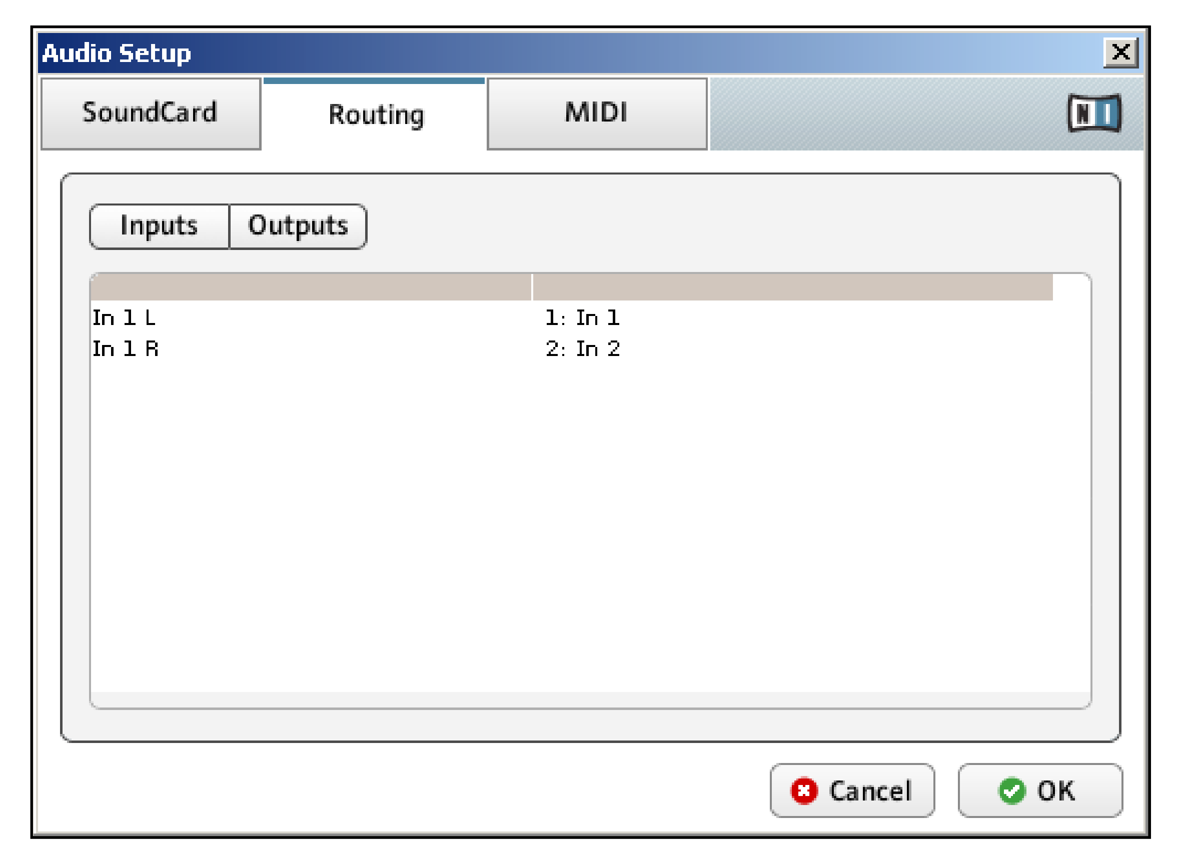
Les fonctions de routage permettent de manipuler les routages dans MASCHINE de manière flexible et d'y intégrer des instruments externes. Ces fonctions étant assez puissantes, nous nous concentrerons ici sur deux scénarios courants : le routage de l'audio externe vers les effets, et la configuration d'effets send.

Pour des informations plus détaillées, veuillez consulter le chapitre «Routage» du Manuel de Référence de MASCHINE.

5.7.1 Appliquer un effet à une source audio externe

Vérifiez que vous avez bien connecté une source audio externe à votre interface audio et que les entrées de celle-ci sont activées. Ouvrez Audio and MIDI Settings, dans le menu File.

Activez maintenant les entrées souhaitées en cliquant sur celles-ci, puis cliquez sur OK :

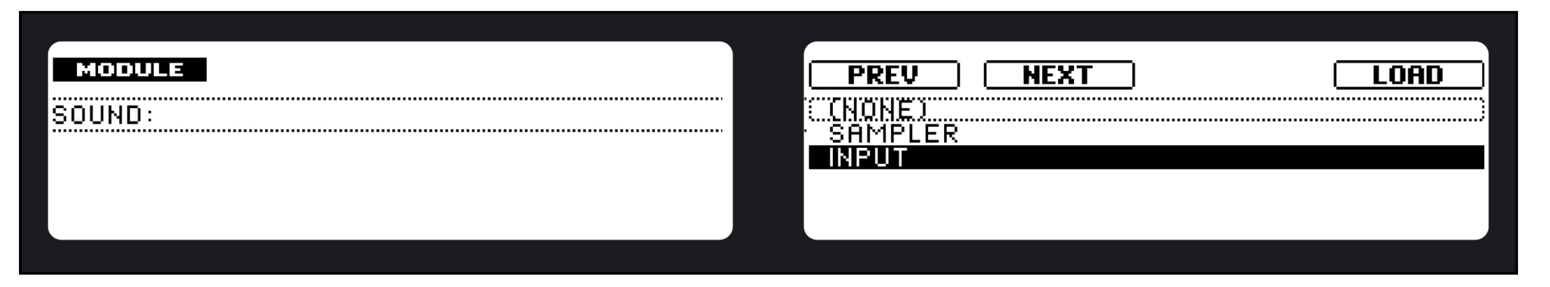


Les entrées de votre interface audio dans la fenêtre Audio Setup.

Les signaux audio provenant de sources externes seront maintenant routés vers la section d'effets de MASCHINE !

Contrôleur

1. Choisissez d'abord un Group vide en le sélectionnant via l'un des Group Buttons.
2. Sélectionnez un Sound Slot vide en appuyant sur le Bouton 4 puis sur l'un des Pads, par exemple le Pad 1.
3. Appuyez sur le Bouton 5 pour sélectionner SRC (source). Après cela, appuyez sur Shift et maintenez-le enfoncé, puis sur Browse.
4. Avec les Boutons 5 et 6 ou bien l'Encodeur Rotatif 5, vous pouvez sélectionner Sampler ou Input. Sélectionnez Input et appuyez sur le Bouton 8 pour confirmer votre sélection.



Sélection de la source d'entrée.

5. Vous pouvez maintenant sélectionner une source externe en tournant l'Encodeur Rotatif 2. Sélectionnez ensuite l'emplacement d'effet FX1 en appuyant sur le Bouton 6.
6. Appuyez sur Shift puis sur Browse : vous voyez maintenant la liste des effets disponibles.
7. Choisissez un effet et chargez-le via le Bouton 8. L'audio externe est désormais traité par l'effet !

Logiciel

1. Choisissez un Group vide en le sélectionnant dans l'Arranger, puis choisissez l'un des Sound Slots en cliquant dessus.
2. Sélectionnez le Sound Tab puis cliquez sur le Source Tab.
3. Sur la droite du Source Tab, vous trouvez une flèche. Cliquez dessus et vous voyez apparaître deux options dans le menu déroulant : *Sampler* et *Input.* Sélectionnez *Input.*



Sélection de l'Input Module.

4. Vous voyez alors deux paramètres : un curseur Level pour le niveau de l'entrée externe, et un Bouton qui vous permet de sélectionner la source. Sélectionnez Ext In 1 comme source.



Sélection de la source d'entrée : Ext In 1.

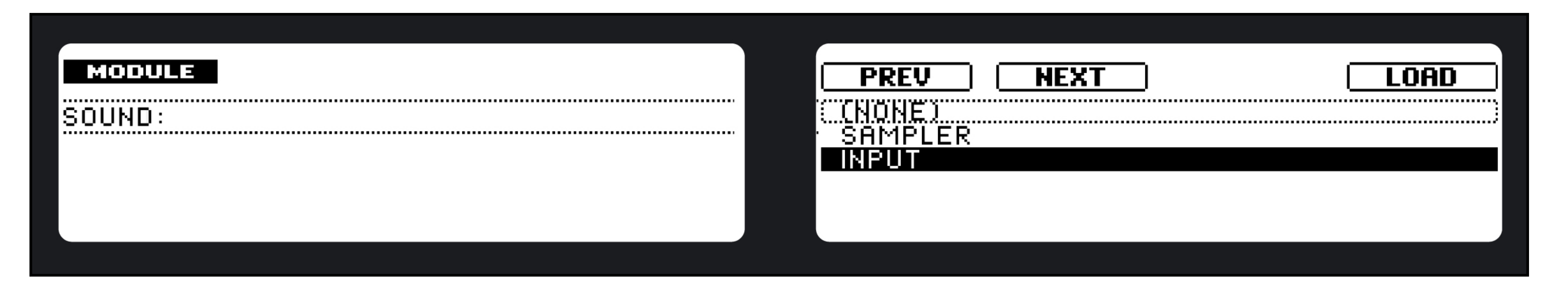
5. Cliquez sur le Module FX1 près de l'Input Module et sélectionnez l'Effet via l'Effect Menu dans le coin supérieur droit de l'onglet FX1. L'audio externe est désormais traité par l'effet !

5.7.2 Configurer un effet Send

Parfois, vous voudrez utiliser un effet Send classique, par exemple une réverbération pouvant être partagée par plusieurs sources sonores. Voici comment mettre en place un tel effet.

Contrôleur

1. Envoyons la Snare du 909 Kit vers un effet de réverbération en Send. Chargez le 909 Kit en double-cliquant dessus dans le Browser, et créez un Pattern basique.
2. Sélectionnez maintenant un Group vide avec un Sound Slot vide, mettons le Sound 1. Sélectionnez-le en appuyant sur son Pad.
3. Appuyez sur le Bouton 5 pour sélectionner le Source Tab SRC. Après cela, appuyez sur Shift et Browse.
4. Avec les Boutons 5 et 6 ou bien l'Encodeur Rotatif 5, vous pouvez sélectionner soit Sampler, soit Input. Sélectionnez Input et appuyez sur le Bouton 8 pour confirmer votre sélection.

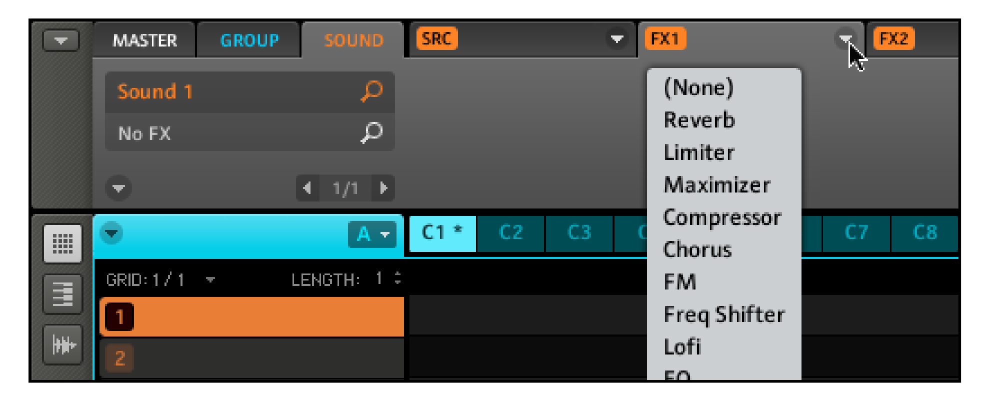


Sélection de la source d'entrée.

5. Pour sélectionner un emplacement d'effet, appuyez sur le bouton Control Mode puis sélectionnez FX1 en appuyant sur le Bouton 6.
6. Appuyez sur Shift puis sur Browse : vous voyez maintenant la liste des effets disponibles.
7. Sélectionnez la Reverb puis chargez-la via le Bouton 8. Revenez au Control Mode en appuyant à nouveau sur Browse ou en appuyant sur le bouton Control Mode.
8. Revenez maintenant au Group du kit 909 et sélectionnez le Sound «Snare» en appuyant sur le Pad 2.
9. Ouvrez l'Output Tab (OUT, Bouton 8) et tournez l'Encodeur Rotatif 5 pour sélectionner la destination Aux 1 : sélectionnez *Sound 1* dans la liste. Comme vous pouvez l'entendre, la caisse claire est déjà envoyée dans l'effet ; le contrôle Aux 1 Level permet d'ajuster la quantité de signal envoyée dans la Reverb.

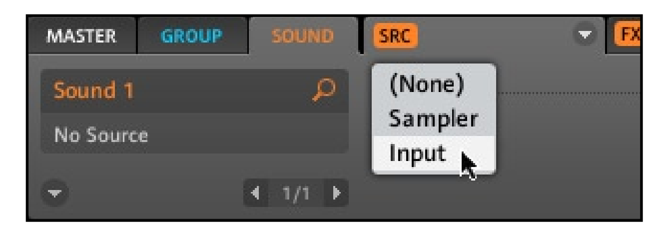
Logiciel

1. Sélectionnez le premier Sound Slot d'un Group vide. Chargez la Reverb dans le FX Tab du Sound Slot.



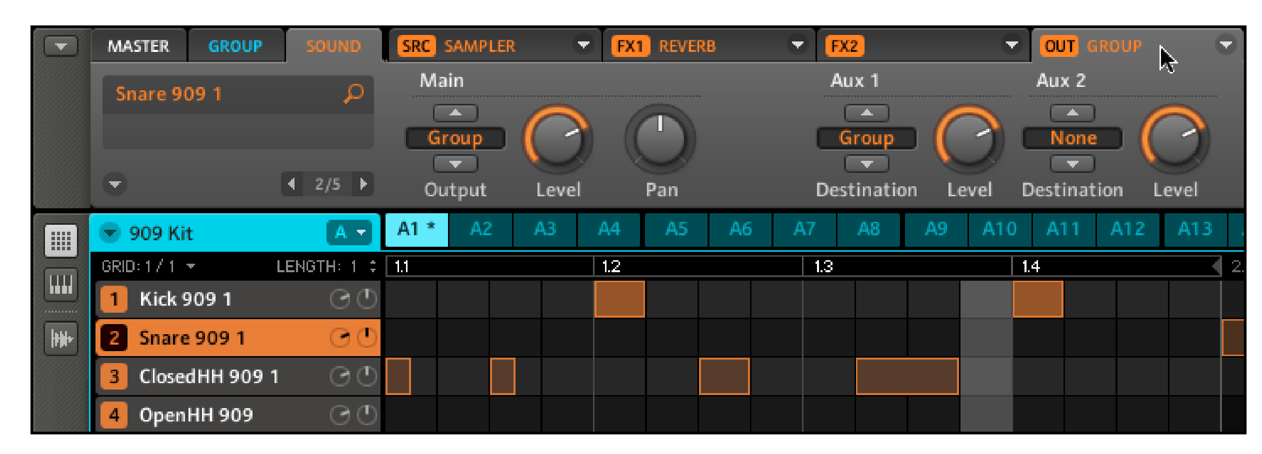
Chargement de la Reverb.

2. Sur le Source Tab (SRC), sélectionnez Input et laissez la Source sur *Internal* :



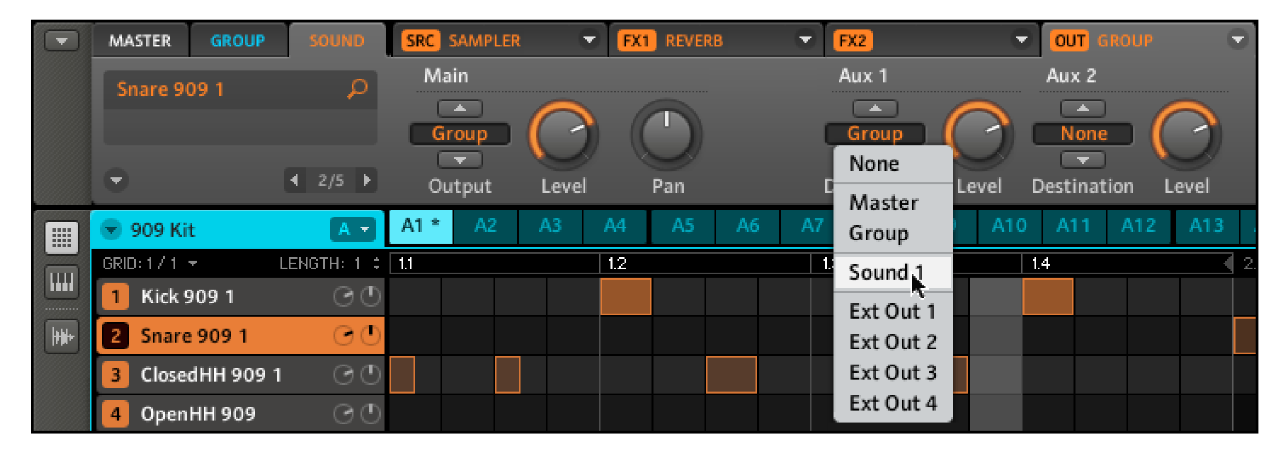
Le SRC Input Tab.

3. Sélectionnez à nouveau le Group 909 Kit et cliquez sur l'Output Tab (OUT) du Sound «Snare 909» :



L'Output Tab.

4. Vous pouvez voir les deux Aux Sends, Aux 1 et Aux 2. Dans le menu déroulant d'Aux 1, sélectionnez *Sound 1* pour envoyer le Sound «Snare 909» à la Reverb du Sound 1 :



Choix du Aux 1 Send.

5. Comme vous pouvez l'entendre, la caisse claire est déjà envoyée dans l'effet ; le contrôle Aux 1 Level permet d'ajuster la quantité de signal envoyée dans la Reverb.

5.7.3 Conseils de routage

▶ Pour une meilleure vue d'ensemble, renommez le Sound que vous utilisez comme effet Send d'après le nom de l'effet en question.

▶ Avec ce procédé, vous pouvez construire vos propres multi-effets : avec jusqu'à deux effets par Sound et jusqu'à 16 Sounds par Group, vous avez à votre disposition 32 effets par Group !

▶ Puisque vous pouvez sauvegarder vos Patterns avec votre Group, vous pouvez également pré-enregistrer une automatisation pour vos effets, par exemple des filtres à balayage ou des ensembles complexes d'effets à utiliser sur votre matériau audio.

Le routage dans MASCHINE est un outil très puissant, avec un grand nombre de possibilités. Vous pouvez mettre en place votre propre chaîne d'effets, router les Sounds vers plusieurs autres Sounds ou vers un effet externe en passant par votre interface audio avant de revenir dans MASCHINE. Pour plus d'informations sur le routage, veuillez consulter le chapitre «Routage» du Manuel de Référence.

6 Créer un morceau avec les Scenes

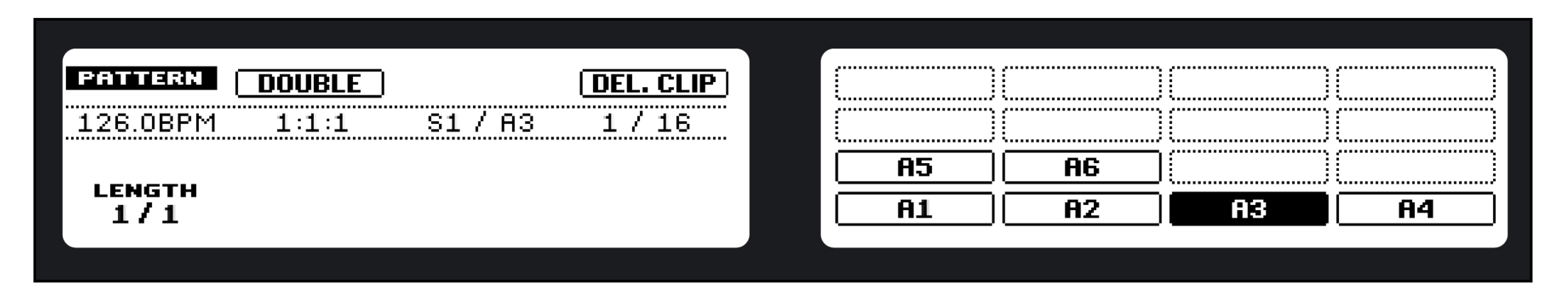
La création d'un Song (morceau) dans MASCHINE est simple et directe. Le concept de base est le suivant :les Groups et leurs Patterns sont combinés en Clips, un Clip étant la représentation d'un Group avec un Pattern particulier. Les Patterns sont toujours nommés d'après leur Bank et leur numéro de Pattern : A1 est le premier Pattern de la Bank A du Group en question. Un Song est divisé en «Scenes» (jusqu'à 64) ; les Scenes sont des parties du Song contenant différents Groupes ainsi que leur contenu en Patterns.

6.1 Création d'un Clip dans l'Arranger

Chaque clip placé dans l'Arranger fait référence à l'un des Patterns créés dans le Pattern Editor. Par conséquent, lorsque le contenu ou la longueur d'un Pattern sont modifiés, tous les clips faisant référence à ce Pattern seront mis à jour.

Contrôleur

1. Passez au Scene Mode en maintenant le bouton Scene enfoncé. L'écran droit vous donne un aperçu des Scenes disponibles. Appuyez sur le Pad 1 pour sélectionner la Scene 1.
2. Entrez en Pattern Mode en appuyant sur Pattern et verrouillez ce mode en appuyant simultanément sur le Bouton 1.
3. Choisissez votre Pattern en le sélectionnant avec les Pads. Encore une fois, l'écran droit vous donne une vue d'ensemble des Patterns disponibles. Le Pattern sélectionné sera automatiquement inséré dans la Scene sélectionnée.

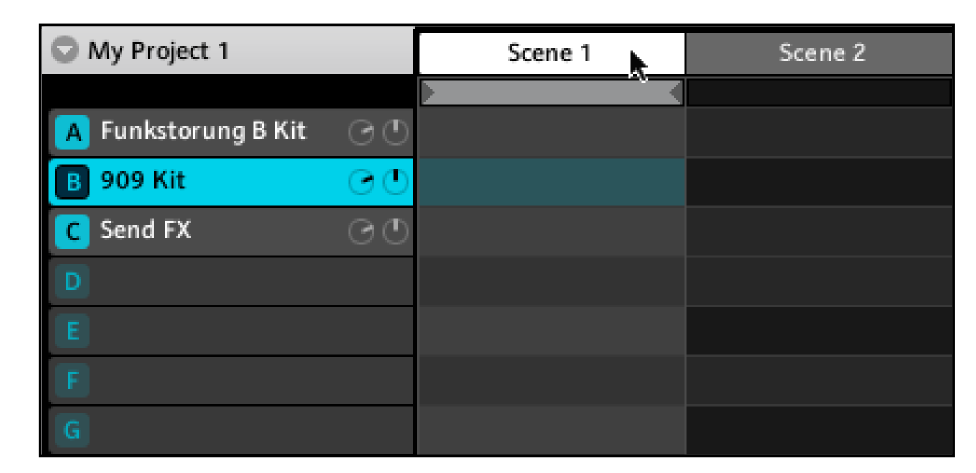


Vue d'ensemble des Patterns dans l'écran droit.

4. Pour retirer un Clip, appuyez sur le Bouton 4.
5. En appuyant sur le Bouton 2, vous pouvez dédoubler la longueur du Pattern, le remplissant avec le même contenu.

Logiciel

1. Sélectionnez la Scene que vous souhaitez éditer en cliquant sur son Scene Label dans l'Arranger Area.



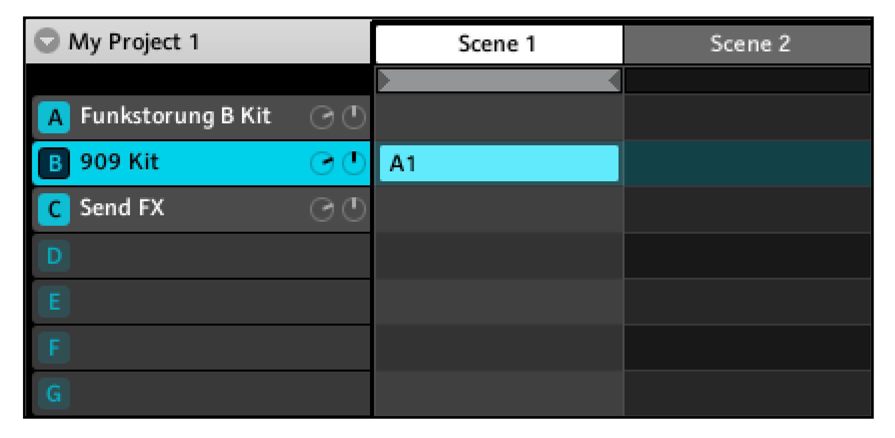
Sélectionner la Scene 1.

2. Sélectionnez le Pattern que vous souhaitez utiliser dans la Scene en cliquant dessus dans le Pattern Editor :



Sélection du Pattern A1.

3. Dans l'Arranger, un Clip représentant le Pattern sélectionné est automatiquement inséré dans la Scene Column sélectionnée.



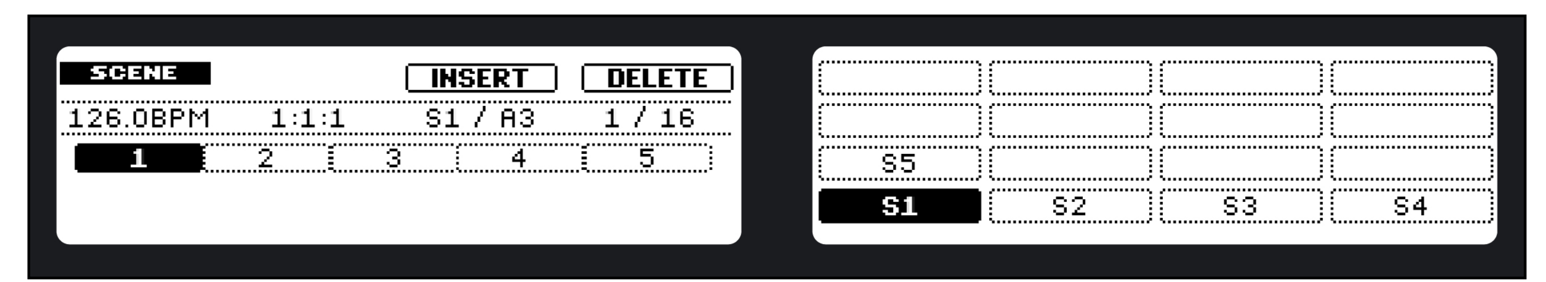
Création d'un Clip.

Pour effacer un Clip, effectuez un clic droit dessus (Mac OS X : Ctrl-clic).

6.2 Insérer et supprimer des Scenes

Contrôleur

1. Entrez en Scene Mode et verrouillez ce mode (appuyez en même temps sur Scene et sur le Bouton 1).
2. Avec le Bouton 3 (Insert), vous pouvez maintenant copier la Scene actuellement sélectionnée dans la Scene suivante.



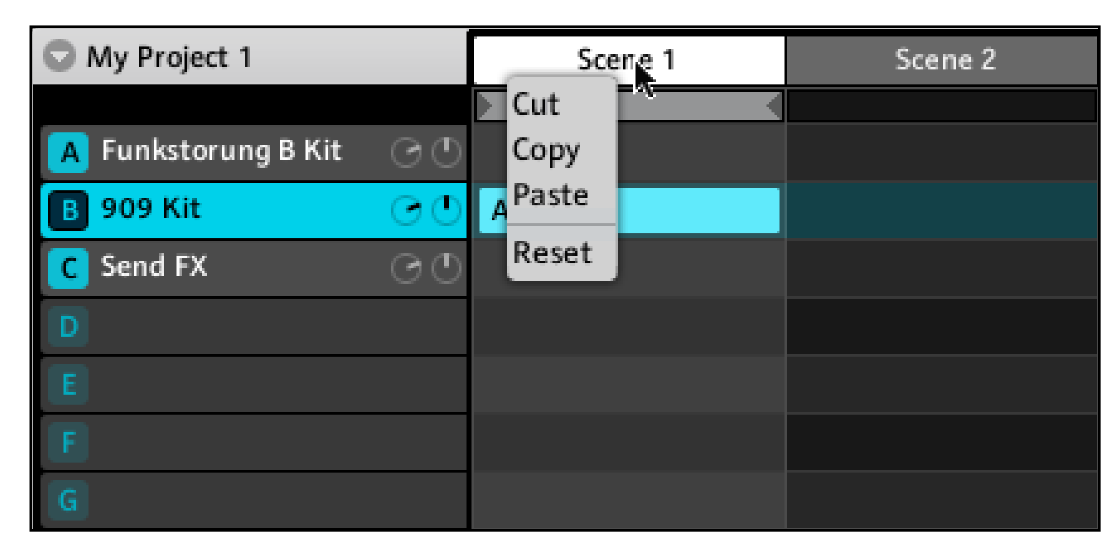
Insertion d'une Scene.

3. Pour supprimer une Scene, appuyez sur le Bouton 4.

! Si des Scenes se trouvent déjà derrière la Scene copiée, elles seront décalées d'une Scene vers la droite ; de même, si vous supprimez une Scene, la ou les Scenes suivantes seront renumérotées en conséquence.

Logiciel

1. Sélectionnez la Scene que vous souhaitez éditer en cliquant dessus.
2. Effectuez maintenant un clic droit (Mac OS X : Ctrl-clic) et vous voyez apparaître un menu déroulant qui vous permet de choisir Cut (couper = supprimer), Copy (copier), Paste (coller) ou Reset (réinitialiser) la Scene.



Options d'édition d'une Scene.

3. Pour réorganiser les Scenes, glissez-les simplement à l'endroit souhaité.

6.3 Utiliser le Loop Mode

Une Scene simple est toujours bouclée automatiquement. Le Loop Mode vous permet de sélectionner plusieurs Scenes consécutives et de les jouer l'une après l'autre dans une grande boucle. Ceci est bien pratique pour vérifier si plusieurs Scenes passent bien ensemble et/ou si l'arrangement fonctionne.

Contrôleur

1. Entrez en Scene Mode en appuyant sur le bouton Scene et verrouillez ce mode en appuyant sur le Bouton 1 en même temps.
2. L'étendue de la boucle est définie en sélectionnant une Scene de début et une Scene de fin. D'abord, sélectionnez la Scene de début en appuyant sur le Pad correspondant. Ensuite, tout en maintenant le Pad précédent enfoncé, appuyez sur un second Pad pour définir la Scene de fin de boucle.

Logiciel

Sur la Timeline de l'Arranger, cliquez dans la Scene 1 et glissez la souris vers la droite. La Loop actuellement active est surlignée. Relâchez le bouton de la souris dans la Scene 2. Vous entendrez maintenant la Scene 1 et la Scene 2 l'une après l'autre.



Une Loop contenant les Scenes 1 et 2.

Astuce : surfer sur les Scenes !

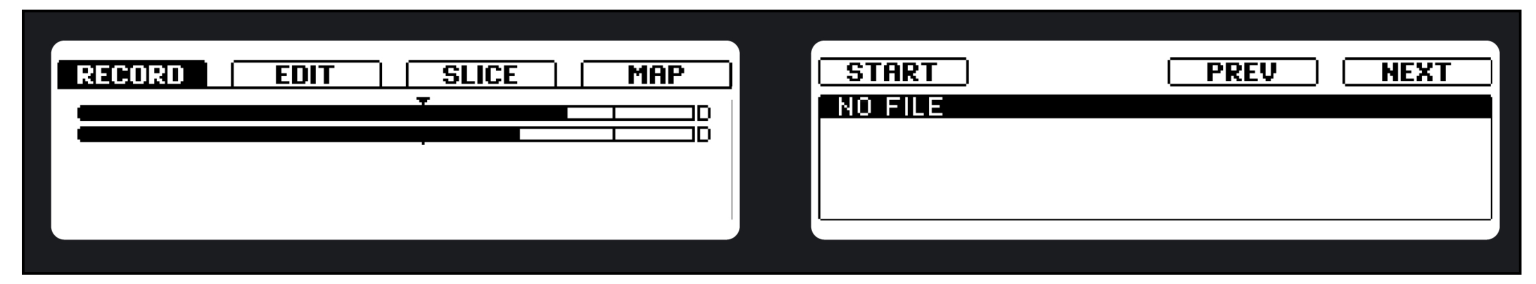
En passant alternativement d'une Scene à l'autre, vous pouvez déterminer si deux Scenes vont bien ensemble, si vous avez besoin d'en insérer une autre ou de modifier l'une des deux. Puisque les Scenes sont toujours bouclées, aucune interruption ne peut venir perturber votre inspiration ! Sur le MASCHINE Controller, appuyez sur Scene et sur le Bouton 1 simultanément pour verrouiller le Scene Mode et utilisez les Pads pour changer de Scene ; sur le logiciel MASCHINE, cliquez dans la ligne des Scenes sur celle que vous souhaitez sélectionner.

7 Échantillonnage

MASCHINE vous permet d'enregistrer des signaux audio internes et externes via votre interface audio. Cette fonction est très utile si vous souhaitez enregistrer vos propres samples ou réarranger les boucles que vous avez vous-même créées avec MASCHINE.

Contrôleur

1. Choisissez un Sound Slot vide pour y enregistrer quelque chose ; pour le sélectionner, appuyez sur le Pad correspondant. Appuyez maintenant sur le bouton Sampling pour entrer en Sampling Mode :

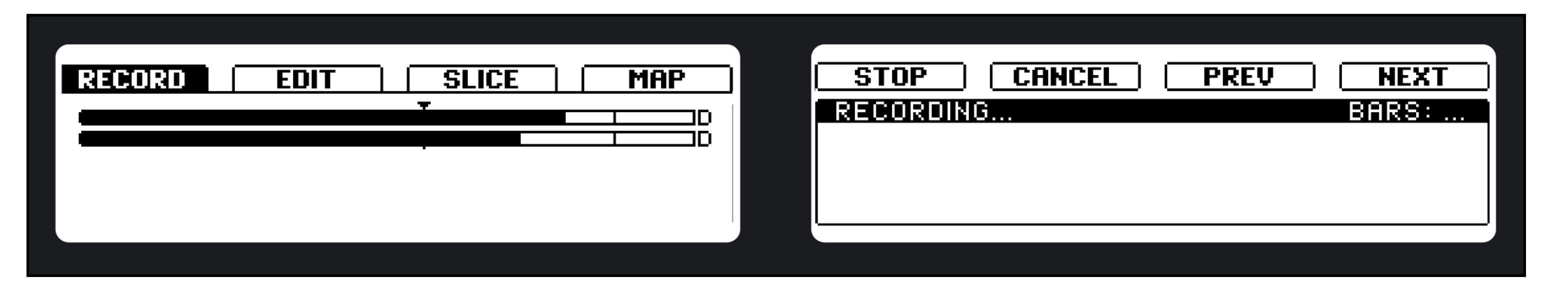


Les Record Pages sur les écrans du Contrôleur.

2. Vous pouvez sélectionner la Source avec l'Encodeur Rotatif 1 : vous avez le choix entre External, pour les signaux audio arrivant par votre interface audio, et Internal, pour les signaux audio de MASCHINE lui-même (que ce soit d'un autre Group, d'un autre Sound ou de la Master Output).
3. Dans notre cas, nous voulons enregistrer le son issu d'un Group appelé «909 Kit», nous allons donc tourner l'Encodeur Rotatif 1 pour sélectionner Internal, puis l'Encodeur Rotatif 2 pour sélectionner le Group «909 Kit».
4. Il y a deux moyens différents de lancer une enregistrement :
   - ► Vous pouvez fixer une certaine valeur de Threshold (seuil), et le signal d'entrée dépassant ce seuil déclenchera l'enregistrement.
   - ► Vous pouvez synchroniser la fonction d'enregistrement au séquenceur en sélectionnant l'option Sync, afin que l'enregistrement démarre dès que vous lancez le séquenceur.

Puisque nous voulons enregistrer une boucle de batterie, nous sélectionnons Sync avec l'Encodeur Rotatif 3, puis nous définissons une longueur égale à une mesure avec l'Encodeur Rotatif 4.

5. Appuyez maintenant sur le Bouton 5 (Start) et, comme l'enregistrement est déclenché par le séquenceur, appuyez sur Play.



Le Record Tab durant l'enregistrement d'un Sample.

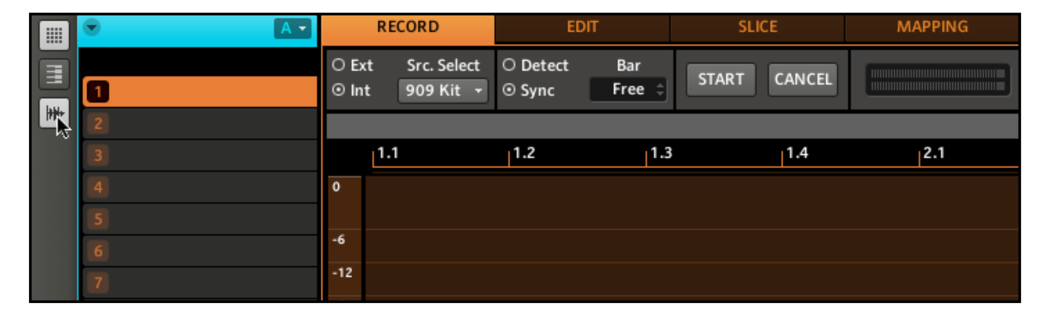
6. Une fois l'enregistrement achevé, l'écran droit vous montre la forme d'onde du Sample enregistré.

7. Si vous enregistrez plusieurs Samples, vous pouvez naviguer parmi eux via les Boutons 7 et 8. C'est ce que l'on appelle la Recording History.

Logiciel

1. Choisissez d'abord un Sound Slot vide pour y enregistrer quelque chose : pour ce faire, cliquez sur son nom.

2. Cliquez maintenant sur le bouton Sampling juste au dessous du bouton Piano Roll/ Keyboard :



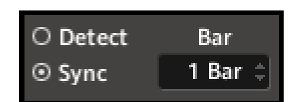
Le Record Tab

3. Dans le Record Tab, sélectionnez votre Source. Vous pouvez enregistrer les Samples de manière interne (activez le bouton radio Int) depuis un autre Group, un autre Sound ou

depuis la Master Output, ou bien depuis l'une des entrées externes (cochez alors le bouton radio Ext). Dans notre cas, nous allons enregistrer à partir du Group appelé «909 Kit».

4. Dans le panneau situé après du Record Tab, vous pouvez sélectionner la manière de lancer l'enregistrement : soit par un Threshold (seuil), ajustable en glissant la souris, soit par Sync, en synchronisation avec le Tempo du Project. Puisque nous voulons enregistrer une boucle de batterie du Group «909 Kit», nous sélectionnons donc Sync.

5. Cliquez sur le bouton radio Sync et sélectionnez une longueur égale à une mesure en glissant la souris :



Choisir la longueur (en mesures).

6. Appuyez maintenant sur Start et, comme l'enregistrement est déclenché par le séquenceur, appuyez sur Play.

7. Une fois l'enregistrement achevé, vous voyez apparaître la forme d'onde de votre Sample :



La forme d'onde du Sample enregistré.

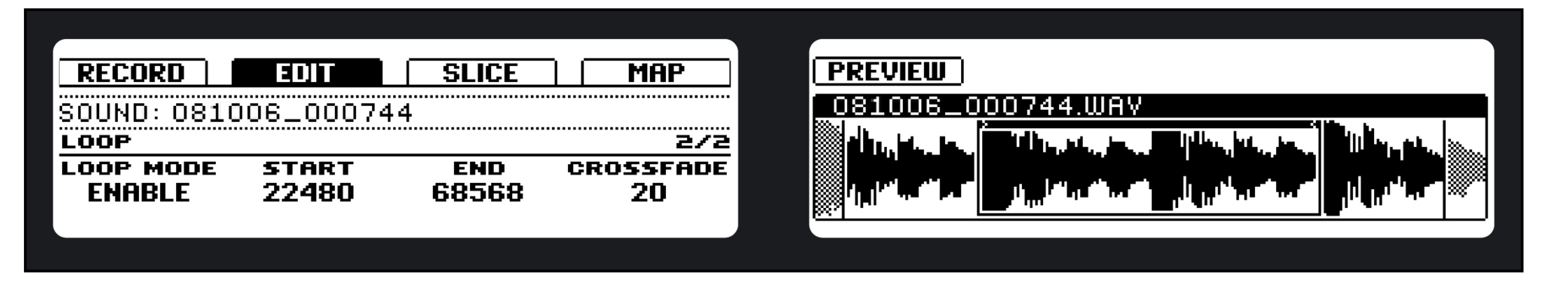
8. Sous la grande forme d'onde représentant le Sample enregistré, vous pouvez voir une petite icône pour chaque Sample enregistré dans ce Sound Slot : il s'agit de la Recording History. Vous pouvez glisser les Samples vers d'autres Sound Slots pour les utiliser séparément.

7.1 Éditer un Sample

Contrôleur

Le Bouton 2 vous permet d'atteindre l'Edit Tab, qui permet d'éditer le Sample.

1. Vous pouvez modifier les points de début et de fin du Sample via les Encodeurs Rotatifs 1 et 2.
2. Activez le Loop Mode en appuyant sur le Right Page Button pour passer à la deuxième page, puis tournez l'Encodeur Rotatif 1.
3. Pour ajuster les points de début et de fin de la boucle, utilisez les Encodeurs Rotatifs 2 et 3 sur cette deuxième page.



L'Edit Tab avec une boucle.

4. Puisque nous avons enregistré une boucle de batterie via Sync, il n'y a pas besoin ici d'ajuster le début ni la fin du Sample ni de la boucle, il nous suffit d'activer le Loop Mode comme décrit ci-dessus.

! Pour les Samples externes issus d'un instrument qui n'est pas synchronisé à MASCHINE via MIDI Clock, il est plutôt conseillé d'effectuer un enregistrement manuel ou bien en mode Threshold.

Logiciel

Dans l'Edit Tab, vous pouvez ajuster les points de début et de fin du Sample, activer le Loop Mode, ajuster le début et la fin de la boucle (Loop), ou encore mettre en place un Crossfade.

1. Sélectionnez l'Edit Tab en cliquant dessus.
2. Ajustez les points de début et de fin, soit en glissant les petites icônes grises intitulées «S» (pour Start) et «E» (...pour «End») à la souris, soit en saisissant les points Start et End dans leurs champs respectifs.



L'Edit Tab dans le logiciel.

3. Puisque nous avons enregistré une boucle de batterie via Sync, il n'y a pas besoin ici d'ajuster le début ni la fin du Sample, il nous suffit d'activer le Loop Mode via un clic sur le bouton radio Enable.
4. La Loop Area est maintenant surlignée : vous pouvez modifier la Loop Area en déplaçant les poignées au début et à la fin du Sample.

5. Si vous souhaitez avoir une vue plus globale de ce qui se passe, utilisez l'icône MAGNIFIER (LA LOUPE) en bas à gauche : si vous le glissez vers la droite, vous grossissez LA forme d'onde, et si vous le glissez vers la gauche, vous la rétrécissez.



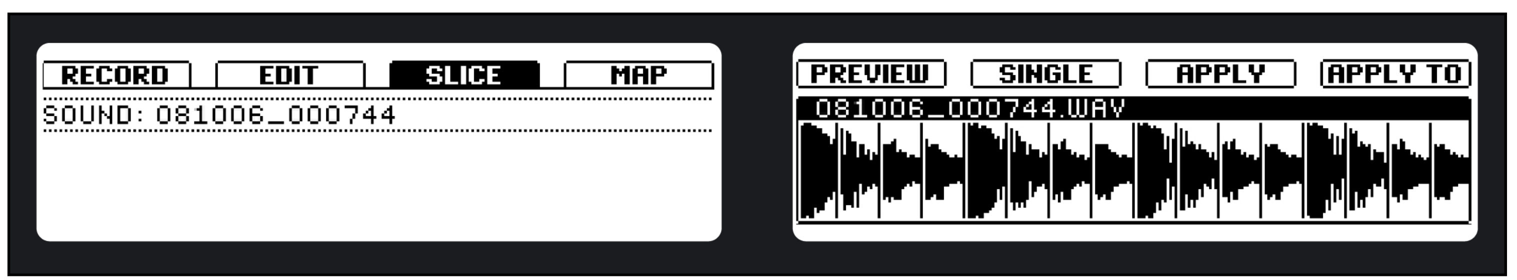
Une boucle dans L'Edit Tab.

7.2 Découper un Sample en tranches

Le découpage d'un Sample en tranches (le «slicing») permet de réarranger les boucles ou de les lire correctement à un autre tempo. Découpons donc la boucle que nous venons d'enregistrer !

Contrôleur

1. Appuyez sur le Bouton 3 pour ouvrir le Slice Tab.



Le Slice Tab sur le Contrôleur.

2. Vous pouvez maintenant voir les Slices (les tranches) du Sample, représentées par des lignes verticales dans la forme d'onde, sur l'écran droit. Comme nous savons que le tempo est le même que celui du Project, nous sélectionnons Auto via l'Encodeur Rotatif 1.
3. Il y a deux Slice Modes : «Trans» détecte les Slices en identifiant les transitoires, tandis que «16th» découpe la boucle en double croches également réparties. Sélectionnez l'entrée Trans avec l'Encodeur Rotatif 3.
4. Appuyez sur Apply (Bouton 7) pour découper le Sample. Si vous appuyez sur le Bouton 8 (Apply to), vous pouvez choisir un Sound ou un Group Slot différent sur lequel placer les Slices.
5. Ensuite, l'affichage passe automatiquement au mode Keyboard/Piano Roll. Vous pouvez désormais jouer les Slices depuis les Pads.
6. Si vous modifiez le tempo avec le Tempo Encoder, vous entendrez la boucle modifier son tempo en conséquence. Si vous entendez des petits clics et pops entre les Slices, ajustez la valeur du paramètre Sensitivity sur l'Encodeur Rotatif 4 et relancez le découpage.

! Grâce à la fonction „Apply to« (Bouton 8), vous pouvez également sélectionner un autre Group pour répartir les 16 Slices sur ses Pads.

Logiciel

1. Cliquez sur le Slice Tab.



Le Slice Tab dans le logiciel MASCHINE.

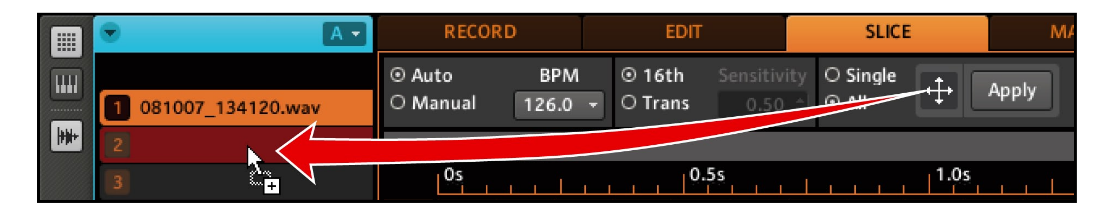
2. Vous pouvez voir que notre boucle dispose maintenant de quelques lignes verticales également réparties dans la forme d'onde : c'est à ces endroits que les découpages auront lieu et que les Slices seront créées. Comme nous savons que le tempo est identique à celui de notre Project, cliquez simplement sur Auto dans la Control Area ; le BPM reste inchangé.

3. Ensuite, sélectionnez le bouton radio Trans. Ceci signifie que la boucle sera découpée en fonction des transitoires détectées dans le Sample (et non pas régulièrement toutes les doubles croches). Vous pouvez d'ailleurs observer que les lignes verticales sont maintenant placées sur les transitoires.

4. Utilisez l'icône Magnifier (la loupe) en bas à gauche de la Slicing Area pour grossir l'affichage, puis ajustez le paramètre sensibilité en glissant verticalement la souris dans le champ Sensitivity.

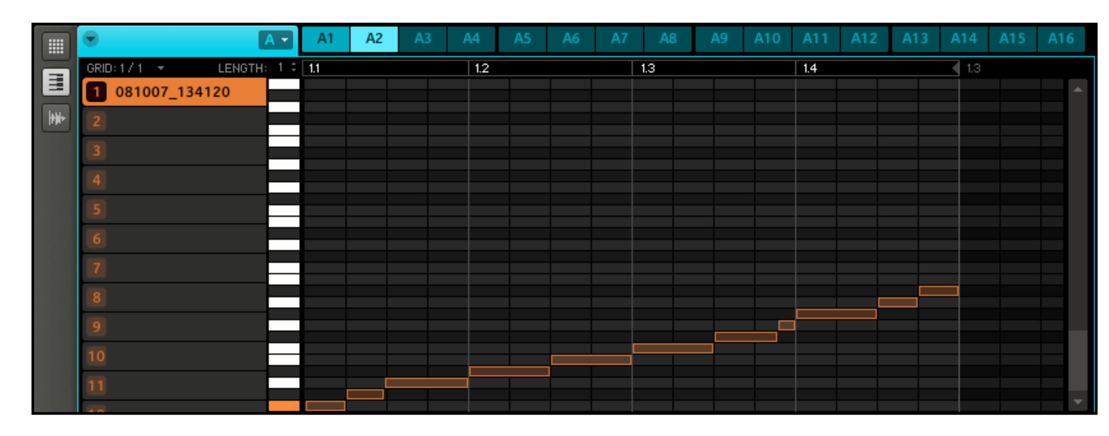
Jouez un peu avec les Slices et écoutez les résultats : vous pouvez utiliser Note Repeat pour les faire bégayer, ou simplement les réordonner en frappant les Pads dans n'importe quel ordre.

5. Maintenant, cliquez sur le bouton Apply pour découper en tranches le Sample actuellement sélectionné. Vous pouvez sinon cliquer sur le Slice Dragger puis le glisser sur un autre Sound ou Group Slot :



Glisser le Sound découpé en tranches sur un Sound Slot.

6. Le Piano Roll / Keyboard Editor s’ouvre alors automatiquement et vous pouvez voir quelques notes :



Les notes représentent les Slices de votre boucle.

Ces notes représentent les Slices, et elles les déclenchent de manière à rejouer la boucle exactement telle que nous l’avons enregistrée. Maintenant, essayez de modifier le tempo, et vous entendrez que la boucle s’ajuste automatiquement au nouveau tempo.

Faites quelques essais avec la fonction de découpage en tranches, par exemple en retirant certaines notes, en les quantifiant, ou même en les réordonnant complètement !

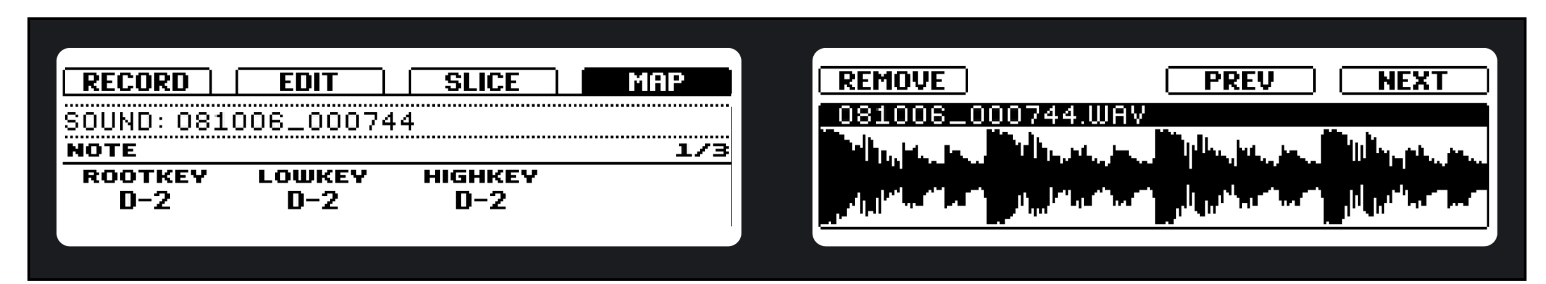
7.3 Assigner les Samples

Comme nous avons déjà découpé le Sample de notre boucle de batterie en Slices, nous n'avons pas besoin de l'assigner : l'algorithme de «slicing» l'a déjà fait, proposant des notes pour chacune des Slices dans le Piano Roll/Keyboard Editor.

Cependant, l'assignation peut être utile pour créer vos propres Sounds à partir de plusieurs Samples plutôt que d'un seul. Dans le Mapping Editor, vous pouvez créer une Root Note (note de base), un intervalle de notes sur le clavier, des intervalles de vélocités et des valeurs de Tune, Gain et Pan pour chaque Sample.

Contrôleur

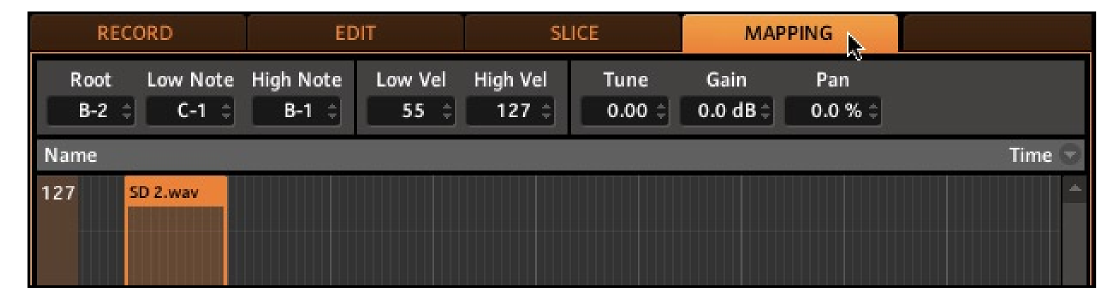
1. Dans le Sampling Mode, appuyez sur le Bouton 4 pour ouvrir le Mapping Tab.
2. Sur l'écran droit, vous voyez la forme d'onde de la zone sélectionnée dans le Sample. Pour changer de zone dans un Sound contenant plus d'un Sample (Multisample Sound), utilisez les Boutons 7 et 8 pour passer à la Zone précédente / suivante.
3. Pour modifier l'intervalle de vélocités d'un Sample, passez à la page suivante via le bouton Right Page : les Encodeurs Rotatifs 1 et 2 servent maintenant à définir les vélocités minimale et maximale.
4. La troisième page permet de saisir Tune, Gain et Pan pour la Sample Zone.
5. Si vous voulez vous débarrasser d'une Zone, sélectionnez-la et appuyez sur le Bouton 6 pour la supprimer.



Le Map Tab sur le MASCHINE Controller.

Logiciel

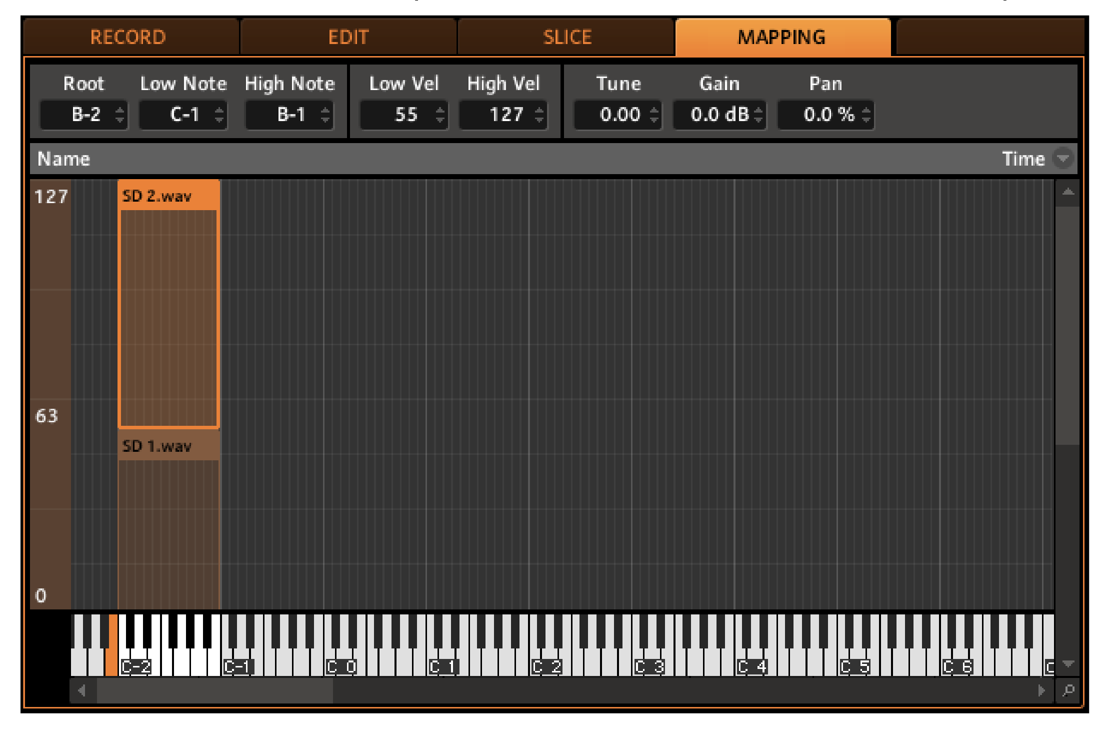
1. Sélectionnez un Sound Slot vide, puis cliquez sur l'icône Sampling et ouvrez le Mapping Tab en cliquant dessus :



Ouvrir le Map Tab du logiciel.

2. Pour ajouter un nouveau Sample, sélectionnez-en un dans le Browser et glissez-le dans la Mapping Area. Une Zone est créée ; vous pouvez glissez ses limites gauche et droite horizontalement à la souris pour définir son intervalle de notes. Les intervalles de notes de plusieurs Zones peuvent se chevaucher.

3. Vous pouvez également régler tous les paramètres nécessaires à une Zone dans la Control Area : vérifiez que la Zone est sélectionnée en cliquant d'abord dessus.



Deux Zones dans le Map Tab.

4. Vous pouvez maintenant régler les paramètres de la Zone sélectionnée :

- ► Sélectionnez une note de base via le champ ROOT.
- ► Réglez les limites de l'intervalle de notes via les champs LOW NOTE et HIGH NOTE.
- ► Réglez l'intervalle de vélocités via les champs LOW VEL et HIGH VEL.
- ► Réglez l'accordage via le champ TUNE.
- ► Réglez le gain via le champ GAIN.
- ► Réglez la position panoramique via le champ PAN.

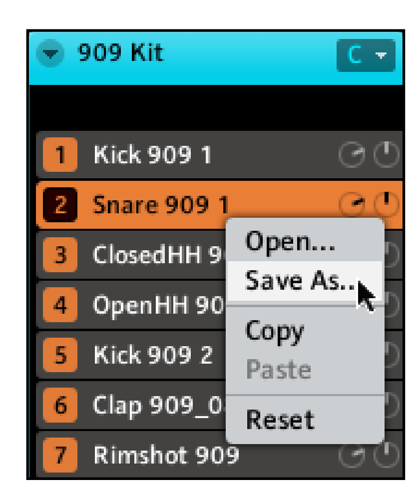
8 Gérer les Projects

Dans ce chapitre, nous allons vous montrer comment utiliser MASCHINE de manière efficace : vous apprendrez à enregistrer différents éléments des Projects indépendamment les uns des autres, afin de pouvoir les retrouver et les utiliser facilement dans d'autres Projects. Ces fonctions sont uniquement disponibles dans le logiciel MASCHINE. Vous apprendrez également à exporter des fichiers audio depuis les Groups, les Sounds et la Master Output.

8.1 Enregistrer les Sounds, Groups, Patterns et autres FX Presets

8.1.1 Enregistrer un Sound

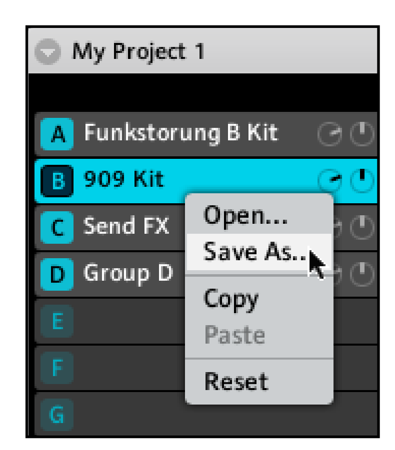
Pour enregistrer un Sound, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS X) sur le Sound Slot dans l'Arranger, et sélectionnez *Save As...* dans le menu déroulant :



Enregistrer un Sound.

8.1.2 Enregistrer un Group

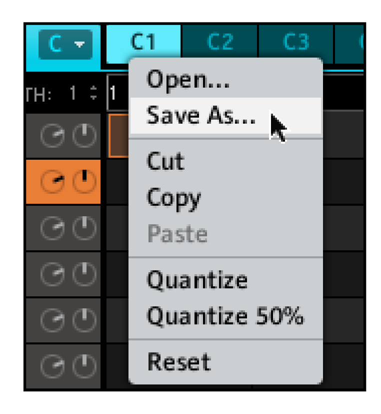
Pour enregistrer un Group, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS X) sur le Group Slot dans l'Arranger, et sélectionnez *Save As...* dans le menu déroulant :



Enregistrer un Group.

8.1.3 Enregistrer un Pattern

Pour enregistrer un Pattern, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS X) sur le label du Pattern dans l'Arranger, et sélectionnez *Save As...* dans le menu déroulant :



Enregistrer un Pattern.

8.1.4 Enregistrer un FX Preset

Pour enregistrer un FX Preset (preset d'effet), cliquez sur la flèche dans le Module FX, et sélectionnez *Save…* dans le menu déroulant :

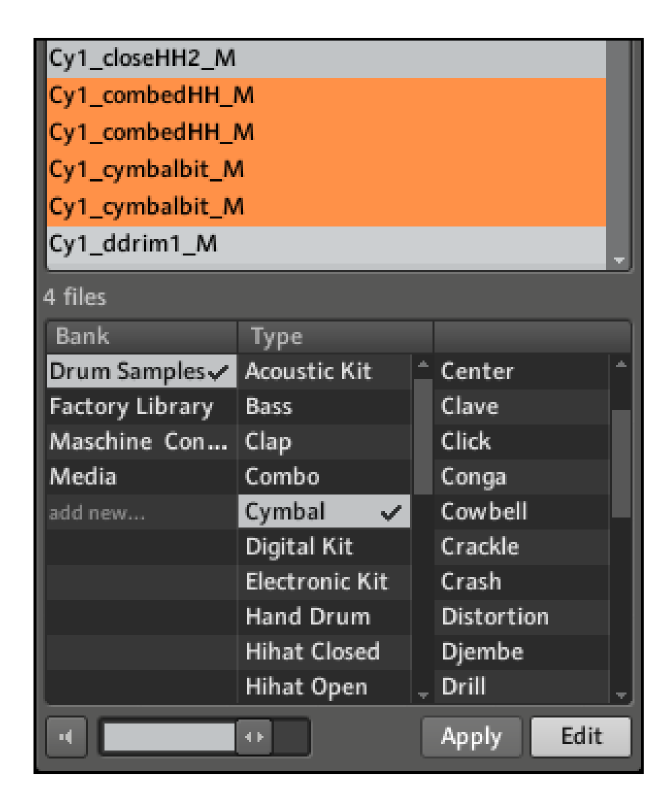


Enregistrer un FX Preset

8.1.5 Décrire vos fichiers

Comme décrit à la section 4.1 «Trouver des Samples dans le Browser», la recherche de Samples et d'autres types de fichiers de MASCHINE est aisée, grâce au Tag Filter du Browser de MASCHINE. Pour tirer pleinement profit de cette fonctionnalité, il vous faut catégoriser vos fichiers avec des attributs, appelés «Tags» dans la terminologie de MASCHINE.

1. Pour créer des Tags pour un fichier, sélectionnez le fichier dans la Search Result List et cliquez sur le bouton Edit dans le coin inférieur droit du Browser.



Le Tag Editor, en bas du Browser.

2. Sélectionnez ou désélectionnez les Tags en cliquant sur leur nom dans les Tag Lists du Tag Editor. Un fichier peut se voir assigner plusieurs Tags.

3. Vous pouvez ajouter de nouveaux Tags à ces Tag Lists en cliquant sur l'entrée *Add new...* à la fin de chaque liste. Saisissez un nouveau nom de Tag puis frappez Entrée pour l'ajouter à la Tag List. La nouvelle entrée est automatiquement sélectionnée.

4. Pour assigner à votre fichier les Tags sélectionnés, cliquez sur le bouton Apply en bas du Tag Editor.

5. Les Tags peuvent être appliqués à un ensemble de fichiers. Ceci est très pratique après avoir ajouté vos propres Samples à la base de données de MASCHINE. Pour sélectionner plusieurs fichiers dans la Search Result List, cliquez sur les noms des fichiers tout en maintenant la touche Majuscule ou Ctrl/Cmd sur votre clavier d'ordinateur. Ctrl+A / Cmd+A permet de sélectionner toutes les entrées.

L'importation de vos propres collections de Samples dans MASCHINE est une opération simple, qui n'implique aucun déplacement de fichier. Veuillez consulter le Manuel de Référence pour en savoir plus sur l'importation de fichiers.

8.2 Exporter l’audio

Il y a plusieurs moyens d’exporter des fichiers audio dans MASCHINE :

1. Dans le menu File, choisissez Export Audio:



Sélection de la Region dans la fenêtre Export.

2. Dans le menu déroulant Region de l’Export Window, vous pouvez sélectionner la région que vous souhaitez exporter : toutes les Scenes ou bien l’étendue de la boucle actuelle. Dans le menu Output, sélectionnez ce que vous souhaitez exporter : le Master, les Groups ou les Sounds. Si vous sélectionnez Groups ou Sounds, une liste de Groups ou Sounds disponibles sera affichée avec une case à cocher près de chaque entrée : cochez tous les Groups ou Sounds que vous souhaitez exporter.



Choix de l'option Output dans la fenêtre Export.

3. Cliquez maintenant sur le bouton Settings : là, vous pouvez encore choisir une résolution numérique (Bit Depth), activer la normalisation et choisir si vous souhaitez optimiser la boucle pour la lecture en boucle (Loop Optimize).

9 Astuces pour le jeu en live

MASCHINE étant un outil très intuitif tant pour produire de la musique que pour jouer en live, nous vous proposons ici quelques astuces pour débuter avec les performances live. Si vous êtes habitué(e) à jouer en live, vous n'en aurez peut-être pas besoin, mais vous y trouverez peut-être aussi quelques nouvelles idées à intégrer dans votre set.

9.1 Concentrez-vous sur le Contrôleur

En live, il n'est ni confortable, ni intuitif de basculer en permanence entre l'écran de l'ordinateur et le Contrôleur matériel.

9.2 Vérifiez la consommation de processeur avant de jouer

Les choses peuvent devenir très pénibles lorsque vous êtes sur scène et que votre ordinateur commence à avoir le hoquet car il n'arrive plus à gérer la quantité d'effets (par exemple). Bien que le logiciel MASCHINE soit conçu de manière très efficace, les ordinateurs d'ancienne génération ne sont pas à l'abri de tels problèmes. Donc, avant de monter sur scène, vérifiez avec soin votre performance entière en la jouant à la maison…

9.3 Nommez vos Groups et Sounds

En nommant proprement vos Groups et vos Sounds, vous obtenez une meilleure vue d'ensemble de ce que vous faites, en particulier si vous vous concentrez sur le jeu depuis le MASCHINE Controller. Ce n'est pas forcément très intéressant à faire, mais cela peut vous sauver dans certaines situations de live intenses…

9.4 Utilisez les Mute & Solo et les Scenes & Patterns avec la fonction Lock

Mute et Solo sont de bons moyens de construire un set de live, en particulier sur MASCHINE, car vous pouvez passez sur Mute ou Solo des Groups et des Sounds simultanément. En verrouillant les fonctions Mute et Solo, vous avez les mains libres pour passer des Groups et des Sounds sur Mute ou Solo. La même chose vaut pour les Modes Pattern et Scene : vous pouvez verrouiller les modes en appuyant sur le Bouton 1 en même temps que sur le bouton Mode, le déverrouillage s'effectuant en appuyant à nouveau sur le Bouton 1.

9.5 Utilisez le Note Repeat

Note Repeat est un outil très utile pour le jeu en live : utilisez-le pour ajouter des percussions supplémentaires, insérer des sons d'effets, jouer une ligne de basse ou une mélodie.

9.6 Construisez vos propres Groups de multi-effets

Comme décrit à la section 5.7 «L'Input Module et le routage avancé», vous pouvez construire des Groups de multi-effets contenant tous les effets Send que vous comptez utiliser pendant votre set de live.

9.7 Utilisez un Limiter sur votre Master

Ceci sonne peut-être un peu rabat-joie, mais si vous voulez éviter la distorsion numérique entraînée par une surcharge de votre interface audio, c'est une mesure de sécurité utile.

9.8 Branchez vos autres appareils et synchronisez-les via MIDI Clock

Si vous possédez un autre appareil tel qu'une boîte à rythme, un synthétiseur ou un autre séquenceur capable d'envoyer un signal MIDI Clock (horloge MIDI), branchez-le au port MIDI In du MASCHINE Controller et activez External MIDI Sync dans le menu File de MASCHINE afin que les deux puissent jouer de manière synchronisée. MASCHINE peut également recevoir un signal MIDI Clock depuis un port MIDI interne, afin de le synchroniser avec un MIDI Master sur l'ordinateur.